

25 AÑOS 1991-2016
¡NUEVA HOBBY CONSOLAS!
Nuevos contenidos • Más páginas • Nuevo diseño
HOBBY CONSOLAS
Nº 299
PRIMER CONTACTO
GRAN TURISMO SPORT
El simulador de carreras apuesta por los eSports
REPORTAJE
DRAGON QUEST
Repaso a 30 años de una saga mítica
ANÁLISIS
UNCHARTED 4
Nathan Drake se despide con una obra maestra
REPORTAJE
¡ESTE NO ME LO PASO!
Los juegos difíciles están de vuelta
CARA A CARA
BATTLEFIELD 1 VS CALL OF DUTY INFINITE WARFARE
¡LA BATALLA DEL AÑO!
Los nuevos shooter despliegan todo su arsenal
GRATIS 2 PÓSTER
BATTLEBORN
+ SUPLEMENTO La historia de Hobby Consolas
Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas
Nº5
FINAL FANTASY IX

EDITORIAL



Una guerra, dos bandos muy distintos...

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Desde hace unos años, de forma puntual y sistemática, los juegos bélicos siempre acaban estando entre los títulos más vendidos del año. En 2015, el top tres se lo continúan rifando *Call of Duty Black Ops III*, *FIFA 16* y *GTAV*, que siguen vendiendo a buen ritmo. Por eso, no es de extrañar que las compañías implicadas cuiden a sus beligerantes retoños con especial mimo y cuidado. Este año no va a ser menos, y una vez más, a la cita acudirán puntualmente las nuevas entregas de *Call of Duty* y *Battlefield*. Un duelo que no veíamos desde 2013, pero que este año promete ser más reñido y competitivo que nunca. En parte, porque cada juego ha seguido una senda muy, muy, muy distinta.

Con su tráiler de debut, el que parece haberse llevado el gato al agua, al menos por el momento, ha sido *Battlefield 1*. ¿Su principal atractivo? Llevarnos a la I Guerra Mundial, una gran desconocida dentro de los videojuegos, pero que dadas sus peculiaridades, promete dar mucho juego y sorprender. Y justo en el extremo opuesto, está esperando *Call of Duty Infinite Warfare*.



La apuesta de Activision para este año se irá más lejos que nunca en el futuro, e introducirá cazas capaces de salir de la atmósfera, combates en gravedad cero... Un planteamiento atractivo, pero que ha suscitado muchas críticas por parte de los fans, que, desde hace tiempo, venían pidiendo un regreso a los conflictos del pasado.

Ambos tienen sus atractivos, y los desgranamos todos en nuestro reportaje de portada. Por suerte, los "juegos de guerra" no son los únicos que acaparan nuestra atención y este mes también hemos podido probar *Gran Turismo Sport* y os contamos nuestras primeras impresiones. También hemos rendido homenaje a una de las grandes sagas del J-RPG, *Dragon Quest*, que acaba de cumplir 30 años. Y solo tenéis que pasar de página para ver estos contenidos y el resto que hemos preparado, que no son menos interesantes. ¡Ah! Y no quería despedirme sin recordaros que el mes que viene tendremos un número especial, que 300 meses juntos en los quioscos no se cumplen todos los días... ¡Gracias por acompañarnos!

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Battlefield 1 vs *Call of Duty Infinite Warfare*. La Primera Guerra Mundial contra la guerra en el espacio. Ya se han anunciado los dos grandes "shooter" bélicos del año. Las buenas noticias son que parecen apuestas muy diferentes... y que también saldrá *Modern Warfare* Remasterizado.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Ya os hablará largo y tendido Borja sobre las bonanzas de *DOOM*, pero yo quiero subirme a ese carro para reconocer uno de los juegos más frenéticos y desenfadados que he probado en mucho tiempo. Ya solo falta que anuncien un *Dragon Ball Xenoverse 2* y lo petan este mes... Oh, wait!

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



RAFAEL AZNAR
Colaborador

EA acaba de anunciar que se está fraguando ya *Battlefront 2* y que Respawn está cocinando un nuevo título de "Star Wars", que se suma al que Visceral lleva tiempo horneando. Con la excusa de las nuevas películas, nos vamos a dar un empacho galáctico, pero, si el opíparo banquete incluye un *Rogue Leader*, yo bendigo la mesa.

@Rafaikkonen



BORJA ABADÍE
Colaborador

Yo sólo le pido a estos Reyes Magos, es decir al E3 2016, que nos traigan unas cuantas sorpresas (si se anuncia *Elder Scrolls 6* o *RDR 2* no me enfado) pero no quiero ver ni por asomo PS4 Neo o Xbox 1.5. Lo que sí que espero con muchas ganas es ver si finalmente descubrimos algo más de Nintendo NX.

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

El E3 ya está a la vuelta de la esquina, y estoy deseando ver con qué cosas nos sorprenden este año. En el caso de Nintendo, y aunque centrar el evento en un único juego pueda ser una estrategia arriesgada, es bueno saber que por fin vamos a ver con todo lujo de detalles el nuevo *Zelda*, para el cual tengo muchas expectativas.

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 299

38 *REPORTAJE*



COD INFINITE WARFARE Vs BATTLEFIELD 1

Dos frentes, pasado y futuro. Dos alternativas para decidir quién se llevará este año el trono de los shooter.

46 *REPORTAJE*

GRAN TURISMO SPORT

Asistimos a la presentación de la nueva entrega del simulador para PS4. ¡Los eSports se ponen al volante!



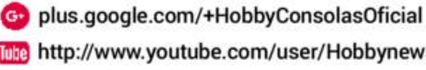
SÍGUENOS EN:

www.hobbyconsolas.com

 www.facebook.com/hobbyconsolas

 @Hobby_Consolas

 plus.google.com/+HobbyConsolasOficial





HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com





52 REPORTAJE

VIDEOJUEGOS ¿SOLO PARA EXPERTOS?

Examinamos de cerca una tendencia que está de vuelta: la de los juegos difíciles, sólo al alcance de los más habilidosos.



106 AVANCE

MONSTER HUNTER GENERATIONS

Así será el lanzamiento más "monstruoso" de 3DS.



90 REPORTAJE

DRAGON QUEST CUMPLE 30 AÑOS

Repasamos la historia de una saga mítica que definió el género de los J-RPG.



58 ANÁLISIS

UNCHARTED 4

Por fin está entre nosotros la aventura de Nathan Drake. La espera ha merecido la pena, ¡y mucho!

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes >>



En el tráiler se han visto varios personajes de las películas especiales de Dragon Ball Z, como Lord Slug.





ANUNCIO / PS4 - XONE - PC

Dragon Ball Xenoverse 2

¿Estáis preparados para viajar en el tiempo y cambiar para siempre algunos de los acontecimientos de la saga Dragon Ball?

Parece que la estátua del Patrullero del Tiempo (el héroe del primer *Xenoverse*) coronará la ciudad de *Xenoverse 2*.

La nueva ciudad principal mezcla elementos de los diferentes universos de Dragon Ball.

¿Podremos cambiar el destino de Gohan y Trunks? *Xenoverse 2* parece que nos dará esa oportunidad.

Patrulleros del tiempo, se os invoca para una nueva misión. Bandai Namco ha confirmado que en 2016 llegará *Dragon Ball Xenoverse 2* a PS4, Xbox One y PC. Se trata de la secuela del interesante juego que vio la luz hace poco más de un año y que nos permitía encarnar a un héroe, creado a nuestro gusto, que debía salvar los diferentes universos de "Dragon Ball" acabando con alguno de los enemigos más implacables de la saga. Aunque el sistema de combate no era el mejor, el juego contenía un montón de guiños y detalles que gustaron bastante a los fans de "Dragon Ball". En esta ocasión se trata de un videojuego exclusivo para la actual generación, por lo que esperamos que el número de personajes en pantalla y el resto de elementos gráficos se mejoren respecto a lo visto en el primer *DBX*. La compañía ha realizado el anuncio de esta secuela mediante un teaser tráiler que nos deja ver muy poquito del juego aunque, eso sí, ha bastado para sacar en claro algunos detalles. Para empezar, parece que las escenas cinemáticas tendrán una calidad muy superior a las de la primera entrega. Además, el trailer insinúa que viajaremos por los universos de diferentes películas de Dragon Ball Z, como "El Último Combate" o "Un Futuro Diferente", para cambiar los acontecimientos que sucedieron en las mismas. Parece, también, que aparecerán varios personajes de las películas como Bardock o Slug. En cuanto a la jugabilidad, habrá que esperar para conocer detalles porque no han dicho nada sobre la cámara ni sobre la nueva ciudad. Eso sí, si pulen lo que fallaba en el primer *DBX*, puede ser el juegazo con el que sueñan los fans de DB...

WEB Auron22

"Se nota la mejora de los graficos y las cinemáticas, se acabaron esas cinemáticas cutres. A ver el contenido que trae."

XENOVERSE 2 LLEGA EN UN BUEN MOMENTO PARA LA SERIE, AUNQUE DEBEN PULIR CIERTOS DETALLES...

2

NUEVOS DATOS / 3DS

Pokémon Sol y Luna, la nueva generación llegará este año

Tras mucho tiempo esperando, ya conocemos los primeros detalles de la próxima entrega doble de la saga de Game Freak, que llegará con un montón de novedades y un rico mundo creado en 3D.

Se han hecho de rogar, pero, por fin, hemos podido ver un pequeño avance de los nuevos *Pokémon Sol* y *Pokémon Luna*, la nueva generación de la saga que llegará a 3DS este mismo año, exactamente el 23 de noviembre (aún quedan unos cuantos meses para decidir con qué versión del juego nos haremos).

Aparte de la fecha, también hemos podido conocer, y en profundidad, a los tres Pokémon iniciales que tendrá esta nueva entrega, algo que siempre es interesante, ya que son las primeras criaturas del juego con las que crearemos lazos. Como siempre, tendremos un Pokémon de fuego, uno de agua y otro de tipo planta que, a la vez, es de tipo volador. El de fuego se llama Litten, una especie de felino con fama de tranquilo... hasta que se enfada y despliega su pelaje inflamable. Por su parte, Popplio es una especie de foca que podrá crear pompas de agua con su nariz y, por último, Rowlet, bajo su apariencia de búho, comparte características con los Pokémon voladores y los del tipo planta. Seguro que, por su estética, ya os habéis decidido por uno de ellos. Sin embargo, a otros, puede que su estética os eche para atrás. Y es que, como con cada nueva generación, la polémica sobre el diseño de las criaturas no se ha hecho esperar y está siendo un foco de tertulia en diferentes redes sociales. Por otro lado, encabezando la noticia, encontramos los dos Pokémon legendarios, a los que sólo podemos juzgar por su aspecto, porque, por el momento, no hay muchos datos sobre ellos. La presentación de *Sol* y *Luna* también ha dejado entrever un colorido y detallado mundo en tres dimensiones, carreteras con vehículos y combates que se celebrarán en los escenarios más espectaculares de toda la saga. Fans de *Pokémon*, en unos meses, nos toca disfrutar.

WEB Gaspatxo

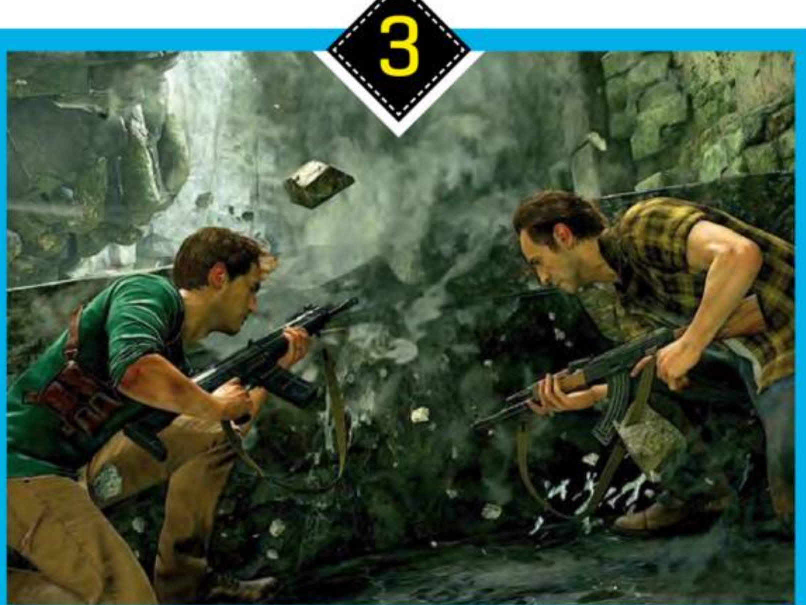
"A mí me han encantado, sobre todo Rowlet y Litten. Esa ambientación, esas carreteras... ¡Y esos legendarios! ¡Hype por las nubes!"

El diseño de los Pokémon iniciales siempre es polémico. Con Litten, Popplio y Rowlet, no ha sido distinto.













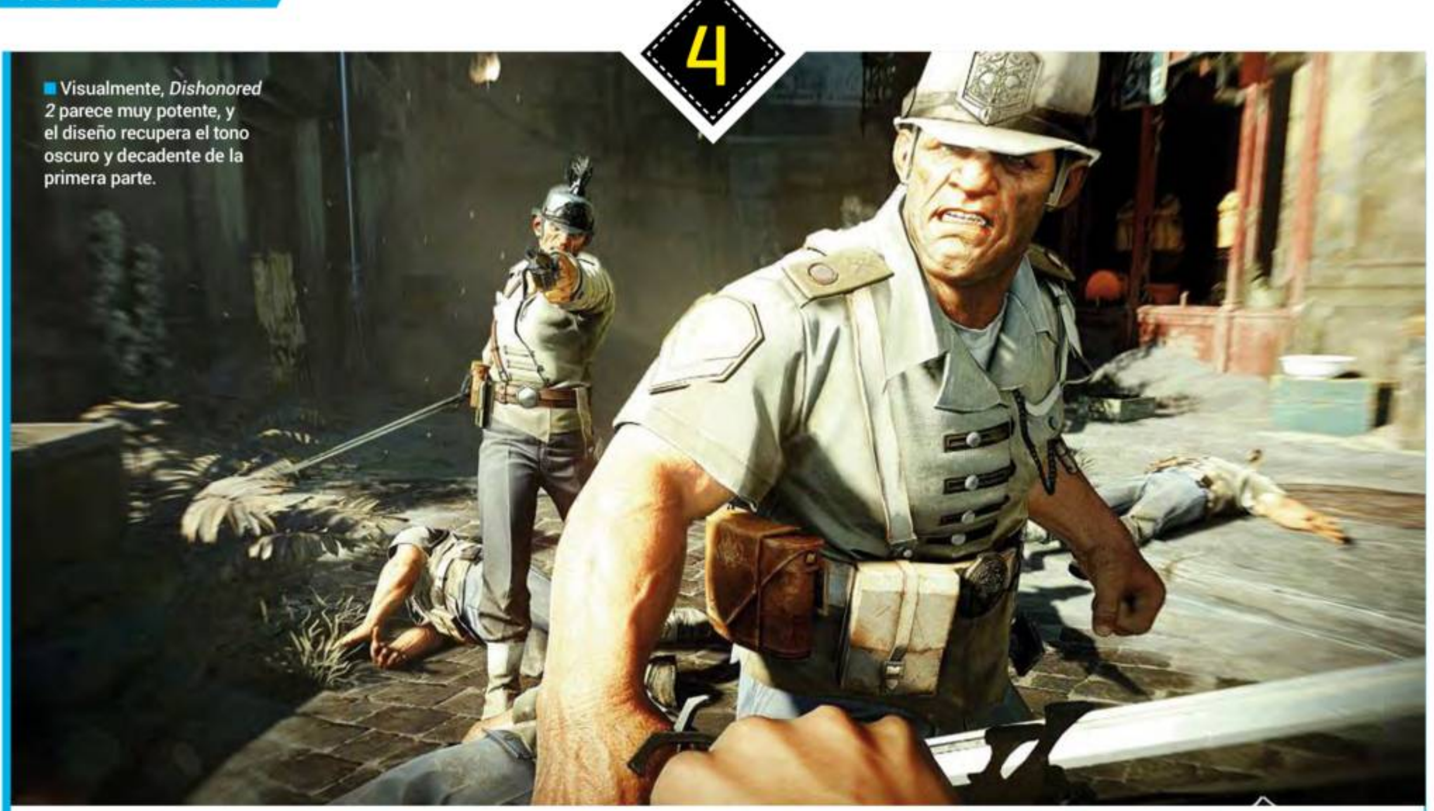
NUEVOS DATOS / PS4

Los DLC multijugador de Uncharted 4 serán gratuitos

Si ya habéis terminado la campaña de *Uncharted 4*, tenéis que saber que al multijugador aún le queda mucha vida...

Muchos usuarios afirman que hay juegos que no necesitan multijugador, sobre todo si se basan en una campaña en solitario de una calidad tan apabullante como la que ofrece *Uncharted 4*. Sin embargo, si los desarrolladores deciden incluir un modo multijugador, qué menos que cuidarlo. Naughty Dog es un estudio que mima cada detalle de sus juegos y, como no podía ser de otra forma, su última obra tiene unas cotas de calidad altísimas en casi todos los apartados. Para no desentonar con el resto de la aventura, el estudio californiano ha anunciado que expandirá el modo multijugador de *Uncharted 4* de manera gratuita. Lejos de añadir un par de diseños con el paso de los meses, el estudio incluirá mapas, armas, ítems de personalización, modos de juego y más novedades ¡completamente gratis! Además, el multijugador tendrá una serie de elementos que se podrán adquirir mediante microtransacciones con dinero real o jugando, completando misiones diarias y consiguiendo reliquias con las que comprar los objetos que queramos. Otra cosa no, pero a *Uncharted 4* le queda mucha vida por delante en su modo multijugador. ■

4



Visualmente, *Dishonored 2* parece muy potente, y el diseño recupera el tono oscuro y decadente de la primera parte.







La pequeña Emily Kaldwin, Emperatriz de las Islas, ha crecido y será, junto a Corvo, la protagonista de esta segunda entrega.

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Vuelve la revolución con Dishonored 2

Si la venganza de Corvo os supo a poco, el 11 de noviembre volveremos al atractivo universo de *Dishonored* de la mano de la Emperatriz.

Dishonored llegó en otoño de 2012 y nos sorprendió a todos con su interesante historia y sus variadas mecánicas jugables. Arkane Studios, junto a Bethesda, se sacó de la manga un auténtico juegazo que pedía una segunda parte a gritos, que se anunció en el E3 del año pasado. En él, se veía a una madura Emily Kaldwin, ni más ni menos que la hija de la emperatriz, empuñando las armas contra sus enemigos.

El juego transcurrirá 15 años después de los acontecimientos de la primera parte, un período en el que Corvo, el misterioso protagonista del primer *Dishonored*, ha entrenado a conciencia a Emily para convertirla en una asesina implacable capaz de luchar por lo que legítimamente le corresponde, emprendiendo así una aventura que nos llevará a viajar por Dunwall y la región del sur del Imperio de las Islas, la ciudad de Karnaca. Eso sí, que haya dos protagonistas no significa que vaya a haber juego cooperativo, pues el estudio quiere que empaticemos con ambos y comprendamos sus motivaciones, algo incompatible, al parecer, con el cooperativo. Lo que sí tendremos serán dos personajes totalmente distintos, cada uno con sus habilidades, que podremos mejorar gracias a un árbol de habilidades que permitirá especializarse en destrezas tanto letales como no letales. *Dishonored 2* llegará el 11 de noviembre y promete convertirse en una aventura espectacular que, en su versión original, tendrá un elenco de voces de lujo, con actores de "Juego de Tronos", "Daredevil"...

WEB Vailingmedusa23

“Compra asegurada. El primer Dishonored es una obra maestra, con una gran historia y una gran jugabilidad.”

5





PRIMEROS DATOS / SIN CONFIRMAR

Respawn desarrolla un juego de acción basado en Star Wars

Durante el Día Internacional de "Star Wars" se anunció un nuevo juego desarrollado por los creadores de *Titanfall*.

Los fans de "Star Wars" están de enhorabuena y es que, a las películas anuales de la saga se le sumarán un montón de juegos creados por Electronic Arts, quien buscará sacarle todo el partido a una licencia tan jugosa. Después del lanzamiento de *Star Wars Battlefront*, juego que tendrá continuidad con una segunda parte que se lanzará el año que viene, la compañía busca crear nuevas experiencias y han anunciado que Respawn, los creadores de *Titanfall*, están trabajando un juego de acción en tercera persona basado en el universo de "Star Wars". Ya os habíamos contado que, además de en *Titanfall 2*, la compañía estaba inmersa en un juego de acción, pero no podíamos imaginar que se tratara de un nuevo Star Wars. Aunque aún no tenemos ningún tipo de detalle del juego, seguro que a muchos les gustaría que se pareciese a *Star Wars 1313*, un juego que pintaba de maravilla, las imágenes que tenéis ahí arriba corresponden a ese juego, pero que se canceló. Además, parece que DICE y Respawn no son los únicos estudios de EA trabajando en Star Wars. ¿Alguien quiere un nuevo *Caballeros de la Antigua República* creado por BioWare? ■

Las cifras del mes

20 años cumple Super Mario RPG, una joya de SNES que no llegó a Europa

90% de los ingresos de Google Play son gracias a los videojuegos

1.000.000 de Minecraft PSVita Edition vendidos en Japón. Continúa el fenómeno.

1,6 millones de jugadores han participado en la beta de Gears of War 4

200 frames por segundo alcanza DOOM en PC usando la gráfica NVidia GTX 1080

9,7 millones de jugadores en la beta de Overwatch, todo un récord para esta generación

14.000.000 millones de copias de Star Wars Battlefront distribuidas en todo el mundo

3 horas al día, de media, juegan los usuarios de The Division al videojuego de Ubisoft


12
www.pegi.info
CAPCOM
Nintendo
MONSTER HUNTER GENERATIONS
CAZADORES DE TODAS
LAS GENERACIONES,
¡UNÍOS!
HAZTE CON ÉL EN
CENTRO GAME
TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS
DESCUBRE UNA NUEVA
EXPERIENCIA DE CAZA
CON EL MODO GATADOR
¡ES TU MOMENTO
PARA UNIRTE A LA CACERÍA!
©CAPCOM CO., LTD. 2015 ALL RIGHTS RESERVED. Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2016 Nintendo.
TODOS LOS JUEGOS MÁS GAMERS PARA TU NINTENDO 3DS
new NINTENDO 3DS
NINTENDO 3DS
NINTENDO 2DS
WWW.CENTROGAME.COM
/Nintendo3DSES • @NintendoES • YouTube /NintendoES



FERIAS DE VIDEOJUEGOS / ESPAÑA

En octubre habrá dos ferias de videojuegos

Madrid Gaming Experience y Barcelona Games World, dos nuevas ferias de videojuegos que tienen planteamientos y objetivos muy diferentes.

Aunque en España tenemos un buen puñado de festivales y eventos de videojuegos, y cada vez los videojuegos tienen más presencia en los salones del manga o del cómic, la verdadera 'feria' de nuestro país ha sido durante los últimos años la Madrid Games Week, un evento de videojuegos que ofrece al usuario un espectáculo en el que su hobby era el centro de atención.

La edición de la Madrid Games Week de 2015 batió todos los récords de asistencia y supuso el pistoletazo de salida a programas de apoyo al desarrollo local como PlayStation Talents. Sin embargo, y casi sin esperarlo, quienes estuvieran pensando asistir a la edición de este año tendrán que revisar sus planes. Y es que AEVI, la Asociación Española de Videojuegos, ha anunciado que, junto a la Fira de Barcelona, organizará del 6 al 9 de octubre la Barcelona Games World, un evento que cuenta con el apoyo de las diferentes distribuidoras de videojuegos y donde habrá jornadas tanto para la prensa como para los usuarios. Los asistentes podrán jugar a los nuevos lanzamientos y competir en las zonas de eSports. Vamos, parece que será el heredero natural de la Madrid Games Week. Por otra parte, IFEMA y la cadena de videojuegos GAME han anunciado que Madrid no se quedará sin su feria de videojuegos ya que, del 28 de octubre al 1 de noviembre, la misma semana que la Paris Games Week, se celebrará Madrid Gaming Experience, una feria creada para el usuario, donde los jugones se darán cita para disfrutar de sus juegos preferidos, recorrer zonas retro o de robótica y donde los eSports tendrán gran importancia.

Faltan unos meses para que se celebren ambos eventos y habrá que esperar para valorarlos. Barcelona Games World cuenta con el apoyo de AEVI y la organización de calidad contrastada de eventos como el Mobile World Congress. Habrá que ver cómo evoluciona Madrid Gaming Experience.



WEB Mask DeMasque

“Para mí es muy buena noticia y, si mañana Valencia o Sevilla anunciaran otra feria grande igual para diciembre... pues mejor que mejor.”

PARA EL USUARIO ES UNA GRAN NOTICIA PERO LA INDUSTRIA TENDRÁ QUE VALORAR EN DICIEMBRE SI ES BUENO TENER DOS FERIAS SEGUIDAS







Los eSports serán la piedra angular del evento madrileño.


La Fira de Barcelona y la Asociación Española de Videojuegos organizarán la Barcelona Games World.



La Madrid Gaming Experience está apadrinada por IFEMA (la feria de Madrid) y la cadena de tiendas GAME.



En la Madrid Games Week del año pasado se superaron todos los récords de asistencia, sumando un total de 92.524 visitantes. Para la Madrid Gaming Experience se esperan más de 100.000.



Las frases del mes



«Nos gustaría remasterizar Shenmue y actualmente estamos investigando cómo podría hacerse realidad»

Dan Sheridan. Community Manager de SEGA



«Watch Dogs 2 tiene el potencial de ser uno de los juegos más vendidos de Ubisoft de todos los tiempos»

Yves Guillemot. CEO de Ubisoft

«La producción del juego ha sido dura, probablemente la más dura que hemos realizado hasta la fecha, y nos sentimos orgullosos del resultado»

Neil Druckmann. Director de Uncharted 4



«Blood and Wine es lo último que vamos a ofrecer antes de centrarnos en Cyberpunk 2077»

Konrad Tomaszkiewicz. Director de The Witcher 3

«Casi cancelamos No Man's Sky, no estábamos nada seguros sobre él»

Sean Murray. Responsable de Hello Games



«Trabajamos en un juego asombroso. Algunas partes son muy nuevas, así que necesito experimentar con ellas todavía»

Hideo Kojima. Diretor de Kojima Productions



«Para mí, Dark Souls ha terminado. [...] El desarrollo de una nueva IP ya ha comenzado»

Hidetaka Miyazaki. Director de Dark Souls III.



■ ¿Echabais de menos al Joker? Muy pronto podréis volver a cruzaros con él.







■ Los modelos han sido rediseñados y ofrecen un nivel de detalle absolutamente bestial.

NUEVOS DATOS / ■ PS4-XBOX ONE

Batman Return to Arkham, de vuelta al manicomio

El 29 de julio podremos volver a disfrutar de las dos primeras aventuras del Caballero Oscuro creadas por Rocksteady.

Se venía rumoreando desde hace tiempo y, por fin, ya es una realidad. Rocksteady, la compañía que demostró que se podían hacer grandísimos juegos de superhéroes, ha anunciado que *Batman: Return to Arkham* llegará a PS4 y Xbox One el próximo 29 de julio. Nos encontramos, así, con un nuevo recopilatorio de remasterizaciones de juegos de la anterior generación, pero en esta ocasión no sólo subirán un poco la resolución. Para empezar, *Return to Arkham* incluirá sólo dos juegos, los dos primeros Batman, los desarrollados por Rocksteady, es decir, *Arkham Asylum* y *Arkham City*, quedándose fuera, inexplicablemente, el más que notable *Origins*, título desarrollado por Warner Bros Games Montréal, que viajaba a los orígenes del Caballero Oscuro, además de ofrecer unos combates contra jefes finales realmente impresionantes y una trama más 'peliculera'. Los dos juegos incluidos llegarán con todo su DLC, lo que es un gran valor añadido ya que encontraremos desafíos extra y aventuras como la de Catwoman, que merecen la pena. Sin embargo, lo más notable es el paso al motor gráfico Unreal Engine 4, el mismo que utiliza *Arkham Knight*, que dejará mejores modelados de personajes y efectos de luz y sombras y unos entornos más detallados, para que el juego se aproxime lo máximo posible a los estándares de la actual generación. ¿El precio? Unos 50 €, que nos permitirán disfrutar de nuevo, o descubrir, una de las mejores sagas de la generación pasada. ■


WEB darkhunter13

“Qué pena que no venga incluido el Batman Origins. Vale que no es de Rocksteady, pero tiene las mejores peleas de los tres juegos.”



Descubre todo sobre la nueva película de tus héroes más gamberros y... atrévete a crear tu propio rap de las Ninja Turtles.¡Te lo contamos todo!

CREA TU PROPIO RAP DE LAS NINJA TURTLES





- ¿Quién es quién en la nueva película de Ninja Turtles? Conoce a fondo a los héroes
- El otro equipo Ninja Turtle: Los buenos más buenos y los malos más malos
- Vuelta a los orígenes: Te ponemos al día de las aventuras de los quelonios
- ¡¡¡Entretenimiento, humor, diversión!!!

Para participar entra en:

WWW.HOBBYCONSOLAS.COM/CONCURSOS/RAP-NINJA

8



El nuevo *Zelda* promete libertad en un mundo enorme, con ciclo día-noche, a lomos de nuestra yegua, Epona.



NUEVOS DATOS / NINTENDO NX

El nuevo Zelda se retrasa para coincidir con NX

Habrá que esperar para poder ver tanto la consola como el juego

Tras meses especulando sobre el lanzamiento simultáneo del nuevo *Zelda* en Wii U y NX, Nintendo al fin lo ha confirmado. De paso, también ha anunciado la fecha, tanto del juego como de la nueva consola. Y es que, según los últimos resultados fiscales publicados por Nintendo, el plan de la Gran N es lanzar NX en marzo de 2017. Aunque no sabemos prácticamente nada de la nueva máquina, parece que el objetivo es atraer la atención de las compañías third party, como EA o Ubisoft, algo que no se ha logrado con Wii U. Además, el nuevo *Zelda*, que será el único juego de Nintendo que se podrá jugar durante el E3 (suponemos que en Wii U), también ha retrasado su lanzamiento para coincidir con la llegada de NX. Estos meses extra servirán para pulir fallos y... hacer que nos quedemos sin uñas. ■



Pulsa Start



Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



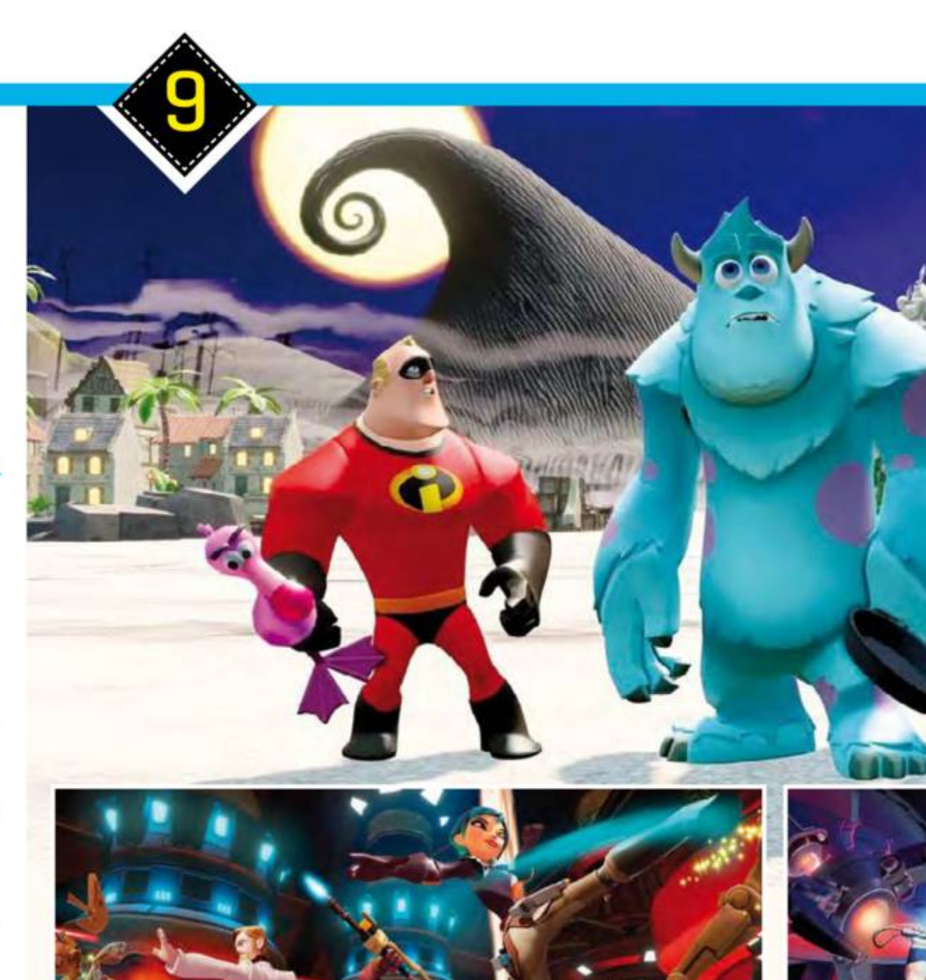
SHARE: COMPARTE BIEN Y NO MIRES CON QUIÉN

Cada vez que se lanza un juego importante, es la misma cantinela: una explosiva mezcla de ansia, competición y estupidez por ver quién es el primero que consigue una copia del juego y destripa las primeras sorpresas. O todas. Es una gesta que, salvando las distancias, me recuerda a esos cazadores que sueñan con colgar la cabeza de un ciervo de la pared del salón... aunque, aquí, por suerte, no se daña a nadie. Con las nuevas consolas, todo se ha acelerado más, si cabe, gracias a sus funciones sociales. Ya ni siquiera necesitamos una capturadora para sacar una instantánea o grabar un vídeo y que, 30 segundos después, se pueda hacer viral (o un "meme") y que lo hayan visto 500.000 personas en Pekín. Todo por el "segundito" de gloria que todos, dicen, nos merecemos en algún momento de nuestra vida. Todavía los hay que no entienden qué tiene de malo, que, con no entrar en redes sociales, basta, que dónde y quién fija el límite entre lo que es y no es un "spoiler". Algo más delicado, si hablamos de experiencias con historia y que un simple desconocido, un "retuit" o un despreocupado vistazo a Facebook te pueden arruinar.

Lo acabamos de ver con el lanzamiento de *Uncharted 4*. Por primera vez en mucho tiempo se ha cumplido la fecha, al menos en España, y el juego no se ha despachado hasta el mismo 10 de mayo. Pero, desde ese momento, empezó la "cacería". Seguro que, a estas alturas, si no lo has visto con tus propios ojos, alguien o algo te habrá destripado ya algunos de los guiños que la propia Naughty Dog se ha permitido en *Uncharted 4*. Algunos dirán que "bah, no dejan de ser meras curiosidades". Pero son curiosidades, no olvidemos, que forman parte de los 70 € que has pagado —o piensas pagar— por una experiencia, por un juego, por unas emociones y que, aunque esas escenas conformen apenas un 2% del total, nadie ni nada tienen derecho a arruinar. De verdad, querido adicto al botón "Share", ponte en la piel de la otra persona, a la que has reventado ese momento, y piensa si te gustaría que te hubieran hecho lo mismo. Apostaría a que adivino la respuesta. Más estúpida me parece la actitud de los propios desarrolladores, en parte culpables, quienes, pudiendo limitar el uso de estas funciones, bloqueando las escenas más sensibles, no lo hacen de oficio... ¿Quizá porque, en el fondo, lo que más les importa es que su obra haga ruido, aunque sea en estos términos? La solución parece sencilla.

En lo que respecta a la parte de los jugadores, creo que, al final, todo se reduce a una aplastante falta de respeto por los demás, por el excesivo ego que reina en el actual mundo en que vivimos. Entiendo que, en una partida multijugador, quieras enseñar tu mejor racha de bajas, tu mejor gol, un "bug" ridículo... pero, en un juego guionizado, en una historia, tú no eres el único protagonista. ■

« Adicto al botón "share", ponte en la piel de la otra persona, a la que has reventado ese instante, y piensa si te gustaría que te hicieran lo mismo. »



NUEVOS DATOS / MULTIPLATAFORMA

Hasta siempre, Disney Infinity

Sin previo aviso, Disney baja el telón a su divertido universo "toys to life"

Hay noticias que se ven venir y otras que nos pillan desprevenidos, como ésta. Y es que Disney Interactive Studios ha confirmado el cierre de Avalanche Software (no confundir con los desarrolladores de *Mad Max* o *Just Cause*), el estudio encargado de desarrollar la saga *Disney Infinity*. Esto no sólo significa que 300 empleados se han quedado sin trabajo sino que, además, no veremos nuevos Playsets para *Disney Infinity 3.0* más allá de los anunciados de "Buscando a Dori" o "Alicia a través del espejo".

Pero... ¿Por qué? Todo apunta a que Disney no estaba satisfecha con el rendimiento comercial de su universo "toys to life" (o juego con figuras), que se estaba encareciendo debido a licencias cada vez más costosas —Marvel y Star Wars no han debido ser baratas—, unas figuras que han ido aumentando su precio y unas ventas que no han acompañado, al menos en el caso de *Disney Infinity 3.0*. El asunto se enrarece más si tenemos en cuenta que, tres horas antes del anuncio del cierre, Avalanche afirmaba que habría nuevas figuras de Star Wars. Al menos, tenemos un buen puñado de figuras con las que jugar "hasta el infinito y más allá."





El espíritu de Reach llega a Halo 5: Guardians

343 industries continúa ampliando la experiencia de *Halo 5* con una nueva expansión gratuita: *Memories of Reach*.

Tras el lanzamiento de *Halo 5*, sus responsables afirmaron que ampliarían la experiencia de juego de forma gratuita, ¡y vaya si lo han hecho! Mes a mes han ido actualizando el juego con nuevos modos, mapas y correcciones, algo que ha cuajado entre los jugadores. Ahora nos llega *Memories of Reach*, el paquete de contenidos de mayo que incluye, entre otras cosas, un nuevo mapa llamado Stasis, trajes Spartan inspirados en los que utilizaron los personajes del sobresaliente *Halo Reach* y nuevas armas, además de refinar el sistema de emparejamiento y corregir algunos bugs. Además, esta actualización incluye el modo Infección, uno de los más populares tanto de *Halo 3* como de *Reach*, que consiste en batallas de dos equipos (infectados contra no infectados), en las que los infectados van añadiendo soldados a su bando a medida que consigue bajas. Es uno de esos modos que da gusto jugar con cascos hablando con los compañeros y, además, una excusa para volver a *Halo 5*.





Disney Infinity parecía una franquicia de incalculable éxito, pero las ventas no le han acompañado.





Stasis es un nuevo mapa, ligeramente asimétrico, para el modo Arena, donde nos aguardan intesos combates en varias alturas.

Sandbox





¿PULSAR "B" PARA DETENER LA EVOLUCIÓN?

Hace unos días tuve una pequeña revelación: la forma de analizar videojuegos ha cambiado mucho en los últimos años. Viniendo de alguien que lleva en esto bastante menos que el resto de personas que hacen grande esta revista, diréis: "qué sabrás tú" (yo lo diría, vaya). Pero luego caí en la cuenta de que los análisis han cambiado porque los videojuegos lo han hecho. Y ahí sí que puedo entrar a opinar (o no, eso ya lo decidís vosotros), porque lo he vivido de primera mano jugando día sí, día también. Los videojuegos han crecido a medida que evolucionaba la tecnología, convirtiéndose en productos cada vez más complejos. Detrás de esta pedazo de obviedad se esconde la pregunta que me quita el sueño y que me ha llevado a escribir este blog: ¿se ha perdido la esencia original en el proceso?

Resulta que mientras jugaba a *Uncharted 4* (si aún no lo habéis hecho, no sé a qué esperáis; es un juegazo) me di cuenta de que detrás de toda la acción, saltos y caza de tesoros, se esconde una película. Y no sólo en *Uncharted 4*, prácticamente todos los AAA (juegazos del copón, como decíamos en mi colegio) gozan hoy en día de argumentos a la altura de las mayores súper producciones de Hollywood. Esto ha supuesto dos cambios: primero, que en los análisis se valoren aspectos como el ritmo de la historia, mucho más propio del cine y algo impensable, por ejemplo, en la época de Super Nintendo (imaginad por un momento que nos ponemos a valorar el ritmo de, qué se yo, *Super Castlevania* o *Chrono Trigger*).

Por otro lado, con el salto a la cinematografía, se ha perdido parte de la interactividad: acciones que antes realizábamos nosotros machacando botones, tienen ahora lugar en espectaculares escenas de vídeo. No es que esto sea malo, pero me pregunto si no estaremos olvidando también de dónde venimos, si realmente merece la pena sacrificar jugabilidad con tal de conseguir una mejor narrativa. Además, ¿de verdad hace falta hacer las cosas TAN profundas? En este sentido, siempre pongo el ejemplo de *Skyrim*. Es uno de mis juegos favoritos de la generación pasada, creo que la última vez que miré, mi partida guardada marcaba 150 horas... Y no me lo he pasado. No sé cómo termina. Hay tantas misiones, armas, hechizos, localizaciones... Que la historia del Sangre de Dragón terminó pasando a un segundo plano. Y, repito, lo disfruté muchísimo, pero cuando no tengo nada a qué jugar y quiero diversión (¡el verdadero propósito de los videojuegos!), *Skyrim* no me viene a la cabeza. Así que sí, creo que se ha perdido parte de la esencia. Pero esto no es necesariamente algo malo, de hecho yo me lo paso pipa con estas "nuevas experiencias" (si no, no seguiría jugando día a día). Además, tampoco significa que no se sigan haciendo juegos como los de antes... ¿Habéis oído hablar de *Doom*?

> *« En los análisis valoramos aspectos como el ritmo de la historia, mucho más propio del cine e impensable en juegos de hace unos años »*

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

JAVIER ABAD



@Javi_Abad_HC

1. **Uncharted 4** — PS4
2. The Witcher 3: Wild Hunt — Multi
3. Rise of the Tomb Raider — One-PC-360
4. Far Cry Primal — Multi
5. Quantum Break — One-PC
6. Fallout 4 — Multi
7. Super Mario Maker — Wii U
8. Doom — Multi
9. Dark Souls III — Multi
10. NBA 2K16 — Multi



DOOM. Bethesda sigue siendo un ejemplo de buen hacer. Su reinterpretación de este clásico mantiene vivas todas sus virtudes.

ALBERTO LLORET



@AlbertoLloretPM

1. **Uncharted 4** — PS4
2. Doom — Multi
3. Dying Light — Multi
4. Superhot — One-PC
5. Quantum Break — One-PC
6. Zelda: Twilight Princess HD — Wii U
7. Far Cry Primal — Multi
8. Axiom Verge — PS4-PC-Vita
9. Severed — Vita
10. DariusBurst Chronicle Sav. — PS4-Vita



AXIOM VERGE es de lo mejorcito que puedes echarte a la boca, a falta de un *Metroid* de verdad. En PS Vita, es una auténtica gozada.

DAVID MARTÍNEZ



@DMHobby

1. **Uncharted 4** — PS4
2. Metal Gear Solid V — Multi
3. The Witcher 3: Wild Hunt — Multi
4. Bloodborne — PS4
5. Dark Souls III — Multi
6. Fallout 4 — Multi
7. Doom — Multi
8. Tom Clancy's The Division — Multi
9. Grand Theft Auto V — Multi
10. Zelda: Twilight Princess HD — Wii U



UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN es el espejo en el que toda una generación de aventureros nos vemos madurar.

RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1. **Uncharted 4** — PS4
2. DiRT Rally — Multi
3. NBA 2K16 — Multi
4. Monster Hunter 4 Ultimate — 3DS
5. Yakuza 5 — PS3
6. Sunset Overdrive — One
7. Forza Horizon 2 — One
8. Zelda: Twilight Princess HD — Wii U
9. Sleeping Dogs — Multi
10. Ratchet & Clank — PS4



UNCHARTED 4 es uno de esos títulos que te recuerdan por qué te enamoraste de los videojuegos y les declaraste fidelidad eterna.

BORJA ABADÍE



@BorjaAbadie

1. **Fallout 4** — Multi
2. Dark Souls III — Multi
3. The Witcher 3: Wild Hunt — Multi
4. Doom — Multi
5. Tom Clancy's The Division — Multi
6. Rise of the Tomb Raider — One-PC-360
7. Yakuza 5 — PS3
8. XCOM: Enemy Unknown — Multi
9. Catherine — Multi
10. Xenoblade Chronicles X — Wii U



THE DIVISION. La propuesta de Ubisoft tiene los "bugs" marca de la casa, pero su cooperativo y sus tiroteos me tienen enganchado.

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1. **Uncharted 4** — PS4
2. Dark Souls III — Multi
3. Metal Gear Solid V — Multi
4. Bloodborne — PS4
5. Mad Max — Multi
6. Batman Arkham Knight — Multi
7. Sombras de Mordor — Multi
8. InFamous Second Son — PS4
9. Transformers Devastation — Multi
10. Destiny — Multi



METAL GEAR SOLID V. El otro día, me dieron ganas de echar una partida rápida y, cuando me quise dar cuenta, llevaba ya cuatro horas.

Nos hemos quedado de piedra con Uncharted 4, pero también ha habido tiempo para otros títulos.



DANIEL QUESADA



@Tycho_fan

1. **Fallout 4** .... Multi
2. Uncharted 4 .... PS4
3. Quantum Break .... One-PC
4. The Witcher 3: Wild Hunt .... Multi
5. The Evil Within .... Multi
6. Until Dawn PS4
7. Super Mario Maker .... Wii U
8. Wolfenstein: The New Order .... Multi
9. Dragon Ball Xenoverse .... Multi
10. Metal Gear Solid V .... Multi



DRAGON BALL XENOVERSE. Los recientes hechos de "Dragon Ball Super" denotan que el planteamiento de este juego fue visionario.

ROBERTO RUIZ



@Roberto_JRA

1. **Fire Emblem Fates** 3DS
2. Xenoblade Chronicles X .... Wii U
3. SteamWorld Heist 3DS
4. Zelda: Twilight Princess HD .... Wii U
5. The Walking Dead: Michonne .... Multi
6. Yo-Kai Watch 3DS
7. Super Mario Maker .... Wii U
8. Super Smash Bros .... Wii U
9. Uncharted 4 .... PS4
10. Devil Survivor 2 .... 3DS



FIREM EMBLEM FATES me ha absorbido con sus tres inolvidables campañas, hasta el punto de soñar cada noche con sus batallas.

Cartas desde Yamanose

Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



ALISTARSE EN EL PASADO Y CONQUISTAR EL FUTURO

DICE no hace más que darme alegrías en este 2016, cuya cosecha puede acabar siendo la envidia de las mejores bodegas. Una vez olvidado el desencanto por la engañifa de *Star Wars Battlefront*, el estudio sueco se ha redimido a mis ojos por partida doble. Primeramente, con *Mirror's Edge Catalyst*, que ya está a la vuelta de la esquina y, segundamente, con el anuncio de *Battlefield 1*, un juego que ha conseguido algo que empezaba a dar por imposible: reanimar mi interés por un género tan anquilosado y esquilmado como el del shooter bélico.

Desde que *Call of Duty 4: Modern Warfare* lo convirtió en un espectáculo de masas, las superpotencias mundiales del género han apostado, mayoritariamente, por conflictos contemporáneos hipotéticos, con la notable excepción de *World at War*, cuya campaña cooperativa, coronada con la toma del Reichstag por parte del Ejército Rojo, me parece de lo más glorioso de la pasada generación. Activision es quien más ha ahondado en esa deriva futurista, con exoesqueletos, implantes cibernéticos y, próximamente, un conflicto de ciencia ficción en el espacio exterior que bien podría haberse llamado *Destiny 2*, en lugar de *Call of Duty: Infinite Warfare*. Seguramente vaya sobrado de calidad y venda a espuertas por su mera denominación, pero, por ahora, la acogida del título en webs y redes sociales ha sido tan gélida que ha rozado el cero absoluto. Baste con decir que hay más entusiasmo por la remasterización de *Modern Warfare*, que, "casualmente", sólo se podrá adquirir con las ediciones especiales de la nueva entrega... Todo lo contrario ha sucedido con el shooter de Electronic Arts, que cuenta ya con el beneplácito de una amplia comunidad, entre la que me incluyo con orgullo y satisfacción, que lleva un lustro pidiendo la retrotracción a conflictos antiguos.

Como amante de la historia que soy, confiaba en que los dos gigantes del género tuvieran el valor de volver a la II Guerra Mundial y, al final, lo que me he encontrado es un salto temporal aún más acusado, hasta la I (1914-1918), la que dio comienzo a lo que Eric Hobsbawm denominó el corto siglo XX. La sorpresa ha sido realmente grata, pues la Gran Guerra es un conflicto muy poco explotado en el mundo de los videojuegos (Dios bendiga a *Valiant Hearts*) y supone ignorar la falsa creencia de que las armas añejas no pegan igual de bien en un shooter que las modernas y estarían mejor en un documental de La 2. Sé que el multijugador competitivo, que no tengo intención de tocar ni con una bayoneta, supondrá más de la mitad de la experiencia, pero, sólo con que la campaña sea mínimamente decente, maneje marcos como la Batalla de Verdún o haga alusiones a hechos como el Magnicidio de Sarajevo y los catorce puntos de Wilson, me alistaré sin titubear. ¡A mí el pelotón, DICE, que los arrollo!

> *«Battlefield 1 ha sido una sorpresa realmente grata, pues la Gran Guerra es un conflicto muy poco explotado en el mundo de los videojuegos.»*



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

¿REALIDAD O FICCIÓN? ¡Acierta y podrás ganar un juego!

Rumores, bulos, falsas filtraciones... Cada vez es más difícil distinguir la realidad de la invención en este mundillo, pero aquí hay premio para el que lo consiga. Llegó la hora de la "verdad".

1

CHINA LANZA LA **TOMAHAWK F1** PARA APLASTAR A PS4 Y ONE

Mientras aquí seguimos discutiendo por PS4, One y Wii U, China está a punto de recibir la máquina que aspira a zamparse a las tres, ¿y qué mejor que calcar la carcasa de PS4, diseñar un menú casi idéntico al de Sony y plantarle un nuevo logo al mando de Xbox One? Pues ya tenemos la Tomahawk F1, fabricada por la empresa Fuze Entertainment, que acaba de presentarla en Pekín, un año después de que China levantase el veto a los videojuegos. Sus armas para petarlo son un precio previsiblemente inferior, sistema operativo Android, procesador Nvidia Tegra K1, disco duro de 500 GB, casco de RV y más de 70 juegos confirmados, como *Assassin's Creed Chronicles, GRID Autosport, Dynasty Warriors 8 XL* o *Mighty No. 9.* ¿Vencer a Sony con una PS4 de los chinos? Nos llevan años de ventaja.

■ ME LA ENVUELVA PARA LLEVAR ■ "TOMAFAKE"

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas



2 EA lanzará un *Star Wars* al año hasta 2020

Star Wars: Battlefront 2 llegará en 2017 con contenido (ahora sí) de las nuevas películas, pero será sólo la primera de varias secuelas que la compañía planea lanzar anualmente durante "tres o cuatro años más". Confirmado: la Fuerza del parné es intensa en Electronic Arts.

☐ ESTABA CANTADO ☐ MENTIRA

3 MARINA D'OR GAMER UNIVERSE SE ADELANTA A MADRID Y BARCELONA

Hemos pasado de quedarnos sin MGW a encontrarnos con no dos, sino tres ferias nacionales del videojuego. A la nueva Barcelona Games World (del 6 al 9 de octubre) y el contraataque madrileño de Madrid Gaming Experience (del 28 de octubre al 1 de noviembre), se suma ahora la Marina d'Or Gamer Universe, que tendrá lugar del 6 al 14 de septiembre en Oropesa del Mar, Castellón, adelantándose así a sus rivales. Según su jefe de prensa, José Luis Albricias, será "la feria más completa del país", ya que "la entrada incluirá acceso a nuestros ocho parques de ocio con números musicales al aire libre y pase gratuito a nuestro Balneario de Agua Marina", donde el patrocinador Mad Catz instalará varias consolas. ¿A cuál de las tres iréis?

☐ ME APUNTO DE CABEZA ☐ ME PILLA DE EXÁMENES





4 COD: INFINITE WARFARE BATE RÉCORD MUNDIAL DE 'DISLIKES'

Activision está de enhorabuena: el anuncio de su próximo *Call of Duty*, ambientado en el espacio exterior, ha sorprendido tan gratamente a la comunidad que está superando todos los récords de 'likes' en YouTube, pero invertidos. Se conoce que la peña coge el móvil o el iPad al revés y pulsa el icono contrario al que desea marcar, pero el caso es que el contador ya ronda los dos millones y medio de rechazos, un dato que lo corona como el segundo vídeo peor valorado de todos los tiempos, sólo por detrás de Justin Bieber y su temazo "Baby". Para más inri, en el otro lado de la balanza se encuentra el tráiler de *Battlefield 1*, que está cosechando cifras similares, pero en sentido favorable: ya es el videojuego más aplaudido de la historia de YouTube. Y todo por desarrollarse en la I Guerra Mundial, que no estaba ni en color... Miedo al futuro; eso es lo que hay.

■ CIERTO, 'LIKE' Y 'SUB' ■ NO A LA GUERRA

LOS USUARIOS DEBERÁN DEVOLVER SUS FIGURAS DE DISNEY INFINITY

Si tienes alguna en casa, será por poco tiempo. La policía ha empezado a decomisar todas las figuras de *Disney Infinity* tras la súbita cancelación de la franquicia. "Entendemos que haya usuarios molestos con esta medida, pero podrían haberla evitado si hubiesen comprado más figuras", declara John Blackwell, vicepresidente de Disney Interactive Studios, que también ha abandonado la producción propia de videojuegos. "Al igual que en una relación de pareja, cuando finaliza una relación comercial entre empresa y cliente, éste tiene la obligación moral de devolver los bienes inscritos a nombre de la otra parte", argumenta. Los registros se están llevando a cabo por riguroso orden de compra, si bien Disney no ha especificado el destino de las figuras NFC, aunque todo apunta al vertedero de "Toy Story 3"...

■ SON UN JUGUETE ROTO ■ NI DE COÑA



Sony trabajó en una consola propia... veinte años antes de PlayStation

No es un magnetófono de oro, aunque podría valer lo mismo. Lo que veis es el prototipo de una proto-PlayStation que Sony diseñó en los años 70, cuyo control consistía en cuatro botones y una rosca giratoria lateral. Se ve que ningún fabricante quiso hacerles la rosca.

☐ ME LA PIDO ☐ ANTES ME CREO LO DE SADDAM HUSSEIN Y PS2





EL TRÁILER DE ASSASSIN'S CREED CONFUNDE A FELIPE I CON FELIPE VI

La película de "Assassin's Creed" ya empieza a ver la luz, pero también las sombras a cuenta de su ambientación histórica, y no sólo por removernos la maldita —más que Santa— Inquisición. Aparte de incluir nuestra actual bandera rojigualda, que no existiría hasta 1785, uno de los fotogramas del tráiler muestra un retrato de nuestro actual rey Felipe VI en lugar de Felipe I "el Hermoso", quizá porque fue la primera imagen que encontró el guionista cuando buscó su mote en Google. La otra posibilidad es que Callum Lynch resulte ser un funcionario de "El Ministerio del Tiempo"; de lo contrario, estaríamos ante una de las obras con mayores errores históricos desde "Misión Imposible 2", donde mezclaban las Fallas con la Semana Santa, o Cuéntame, donde Herminia sigue viva... aunque la serie igual no.

■ MUY REAL ■ LOS REYES SON LOS TRÁILERS



REGGIE SE RETRASA Y CANCELA LA TREEHOUSE DE ZELDA Wii U

Nintendo se baja definitivamente del E3. Un compromiso familiar de última hora impedirá a Reggie Fils-Aime asistir a Los Ángeles para presentar la Nintendo Treehouse Live que estaba programada para el próximo 14 de junio a las 18.00 horas. De esta forma, *Zelda Wii U*, el único título que la compañía había prometido enseñar en este E3 2016, tampoco se mostrará este año y su fecha de lanzamiento queda aplazada indefinidamente. En su lugar, el presidente de Nintendo America dará las pertinentes explicaciones a la prensa a través de una pantalla de plasma, acompañadas de datos de ventas de amiibo, descargas mundiales de Miitomo y planes sobre futuros juegos para móviles. Pese a todo, los fans no lo dan todo por perdido: si la videoconferencia de Reggie es lo suficientemente interesante, Nintendo aún podría ganar el E3. *Zelda*, NX y el futuro podrán esperar.

☐ MY BODY IS READY ☐ HABÉIS PERDIDO UN LECTOR



Karim Benzema, retratado... como un delincuente en *GTA V*

Un "modder" con muy mala baba ha recreado al jugador del Real Madrid en el mundo de Rockstar entre cochazos, persecuciones policiales, alcohol y prostitutas. ¿Les dirá eso de "merengue, merengue"? Cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.

☐ ESTO LO HA HECHO UN CULÉ ☐ NO CUELA



UN CINE PROYECTA DOS HORAS DE UNCHARTED 4 Y NADIE SE DA CUENTA

Cada vez más, los videojuegos parecen películas, pero nunca se había llegado al extremo de realismo logrado por Naughty Dog. La anécdota que nos ocupa ha tenido lugar en los multicines de un centro comercial de Badajoz, cuando el encargado de la sala proyectó por error un gameplay de *Uncharted 4* en lugar de la película francesa "El hombre perfecto", actualmente en cartel. "Me di cuenta a la media hora, pero, como nadie protestaba, decidí seguir hasta que llegué a Madagascar". De hecho, la noticia saltó a los medios locales cuando una espectadora alabó el filme en Twitter, describiendo escenas de acción que no aparecen en el thriller de Yann Gozlan. "El hombre perfecto es mucho más espectacular de lo que me habían dicho, y el título no puede ser más acertado: Drake es el yerno ideal", tuiteó.

☐ MÁS REAL QUE LA BARBITA DE NATHAN ☐ MENOS PELÍCULAS

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y LLÉVATE UN LOTE DE PRODUCTOS DE BATTLEBORN

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres lotes de merchandising de *Battleborn* (incluyen camiseta, figura, gorra, cartera y cuaderno de tapa metálica).



PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

SOLUCIONES del nº 298

1 Verdadero 2 Verdadero 3 Falso 4 Falso 5 Verdadero 6 Falso 7 Falso 8 Verdadero 9 Verdadero 10 Falso

GANADORES de un juego **RATCHET & CLANK** (HC 298)

▸ Elena García ▸ Agustina López ▸ Esther Embarba

LA COMUNIDAD

La red social de papel donde la palabra es vuestra.

MOLA



Que hayan escogido a la actriz Alicia Vikander para hacer de Lara Croft en las nuevas películas de *Tomb Raider*. Fermín Gamboa

¿Alicia Vikander? El que habría molado es Lucas Grijander, pero tendremos que conformarnos con la oscarizada actriz de *La Chica Danesa* y *Ex Machina*. Aunque no se moverá con la gracia de nuestro candidato, seguro que borda el papel de la rejuvenecida Lara.

NO MOLA



La estética de *Pokémon Sol y Luna*, los legendarios, los iniciales... Bueno, "vamo a calmarno", que aún queda mucho por ver. Andrés Macho

Lo que no mola tanto es el trato injusto que se le está dando al pobre Popplio, la foquita con babero y nariz de payaso a la que no quiere nadie. Desde HC nos solidarizamos con el Pokémon de tipo agua y vamos reservando la versión *Luna*, para verle con menos luz. Qué feo es el condenado.

El E3 a la vuelta de la esquina, con muchos rumores por confirmar, la PS4K, una supuesta Xbox Two de Microsoft... Francisco Banderas
Empezando por la primera filtración que nos llega: una gotera en la sala de prensa, pero nos confirman que estará reparada para el 14 de junio.

Que los "xboxers" lloran de envidia por *Uncharted 4*. Juan María Teruel
Así que eres aquel que se comía el Bollycao delante de todos en el patio del colegio y no compartía ni el cromo... ¡Quien llora último, llora peor!

Haberme quitado un poco el mono de pegar leches con *Mortal Kombat XL*. Es la caña, y mitiga la espera de *Tekken 7*. Fernando Cu-Al
"Juegaso". Con tal de repartir machetazos con Jason Voorhees, como si *Tekken* sale el viernes 13... de enero.

Cuando un buen juego independiente es bien aceptado por la comunidad. Root Felix Björn
Es como un exconvicto reinsertado, pero con menos subvenciones.

Esperar a un juego que se ha retrasado para que llegue pulido y bien terminado. Guillem Armengol
Vale que no tengáis por qué firmar con vuestro nombre real, pero no hacía falta usurpárselo a Guillem para justificar lo tuyo, Eiji Aonuma. Esperaremos a Link, igualmente.

El currazo que os estáis pegando cada mes con los especiales que repasan la historia de la revista. Jaime Caravaca
Muchas gracias de parte del equipo de robots que lo realizan cada mes. Esto sí que es una colección retro, y no los tazos aquellos de Matutano.

El bombo que le están dando últimamente a Crash Bandicoot: están jugando con nuestros corazones y esperanzas. Pedro J. Díaz Montes
Pues verás cuando se desvele que está vivo en una isla con Elvis, John Lennon, Michael Jackson, Jesús Gil y PS Vita. Pronto volverán todos.

Comprar *Uncharted 4* y encontrarme con una actualización de 5 GB. Isaac Cedrés Guerra
En realidad, no es necesaria, pero Naughty Dog la ha calzado para familiarizarnos con el lema "todo tesoro tiene un precio" desde el principio.

Cuando digo que tengo 32 años y juego a la consola, la cara de más de un@ me pone... puuufff. Asis Dris Ali
Tranquilo, a nosotros nos pone la de Margot Robbie haciendo de Harley Quinn y también rondamos esa edad.

Que más del 80% de jugadores de *The Division* lo hayan abandonado... Es lo que tiene jugar a un juego sólo online. Salvador Villegas
Y que lo digas. A este paso, se va a quedar jugando sólo su director... si es que no forma parte de ese 80% ya.

Que me regalen la PS4 y, a la semana, se empiece a hablar de la supuesta 4K. Alejandro de Diego Fdez.
Pues, por favor, cómprate una Wii U, a ver si así adelantan el lanzamiento de NX. Y echa la Bonoloto, para que nos toque a todos menos a ti.

El rumbo de Nintendo tras la última junta de accionistas. Poner a un ex banquero de presidente... Dánilos P.
Un respeto a Kimishima; puede que le gusten más los yenes que a un lector del Teléfono Rojo, pero todavía no está imputado ni veranea en Panamá.



Que el mes que viene cumpláis 300 números y ni recuerde cuándo empecé a leeros. ¡Felicidades y gracias por estos 299! Belén Maui

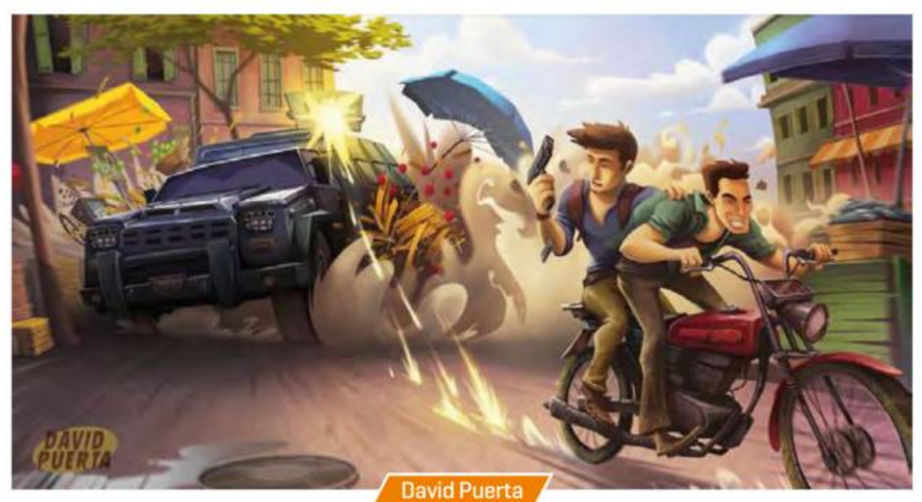
¡Espartanos! El mes que viene... cenaremos... ¡¡en el infierno!! El del cierre que se nos avecina, porque se van a juntar el E3, el nº 300, el suplemento coleccionable, el póster doble del Rey Jerjes en pelotas... En fin, os esperamos con las lanzas afiladas, o lanzamientos.



Que, hace diez años saltáramos a los shooters de guerras actuales por estar hartos de shooters de la I y II Guerra Mundial, para ahora volver a ellos por estar hartos de los actuales. Elena Pérez

Es que las ideas han caído en combate, aunque ya hay ambientación para *Spain Games Battlefield*: la I Guerra Ferial. Se desarrollará entre Madrid y Barcelona, como un nuevo derbi, y AEVI será la UEFA.

GALERÍA FANART



David Puerta



Lepyoshka



"Ghost" – Alberto Arni

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**

LO MEJOR DEL TIMELINE



Dannyx103 WEB

“Me han sorprendido vuestros análisis: me esperaba bastante más nota para *Homefront* y algo menos para *Doom*. Eso significa que cualquier día sustituyo a Michael Pachter.”



Luis Raúl Ferreira FACEBOOK

“La última Madrid Games Week no puso ni alfombra; todo sucio y lleno de papeles, entrada a 12 € e, incluso, 4 € más por una demo.”



Mizumi WEB

“Dios, qué "hype". *Xenoverse* no es el mejor de la franquicia, pero sí un buen juego, después de todo lo que nos han hecho tragar.”



Michael Barame FACEBOOK

“Naughty Dog es de las pocas compañías en las que la codicia del DLC y el egocentrismo aún no han llegado al nivel de otras.”



Deivid_Sefirot WEB

“*Disney Infinity* (DEP) debió haber sido más fiel a los personajes originales, como los amiibo, que cada modelo conserva su estilo.”



Sara Buján FACEBOOK

“Espero que haya más Pokémon oscuros en *Sol y Luna*, porque estoy un poco harta de ver los tonos pasteles de los tipo hada.”



Assassin WEB

“Increíble cómo se quieren cargar la industria y empujarnos al PC, entre los DLC, los pases de temporada y, ahora, renovar consolas cada tres años.”



Ginés Mayor FACEBOOK

“*Doom* me está encantando. Ofrece lo que muchos jugadores quieren: acción frenética y no pararse mucho con historias.”



Daviddasilva WEB

“¿Queréis un juego sencillo? Compraos un *Call of Duty*. *MGS V* está diseñado para tomárselo con calma, saborearlo y sorprenderse con todos sus infinitos detalles.”

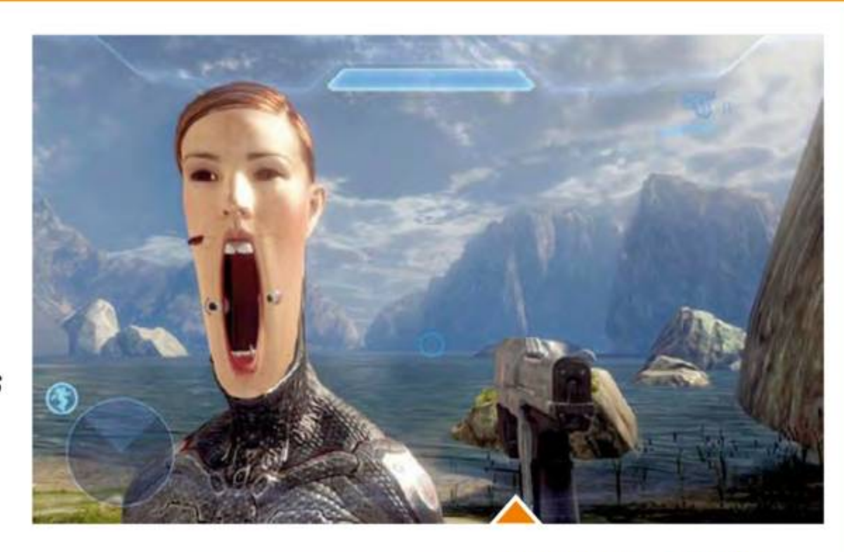


Luis J. Ibáñez FACEBOOK

“Muchas compañías habrían contado como éxitos los fracasos de Nintendo... A Sega le habría encantado que Saturn y Dreamcast hubieran fracasado como N64 y GameCube.”

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

Amigos del misterio: seleccionamos las imágenes más inexplicables del mundo virtual y las sometemos al análisis de nuestro experto.



¿A QUÉ HUELEN LAS NUBES EN CYRODIIL?

Para quien diga que la contaminación atmosférica por gases tóxicos es más grave en el mundo actual. Ni lo de Seseña.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

En efecto, nos encontramos ante un fenómeno de clariesencia (manifestación repentina de olores) provocado por un objeto ventoseante no identificado. Recomendamos diez comprimidos de Aéreo-red (la versión para dragones) después de cada fabada.



"EL GRITO" DE PALMER

Esta es la cara que se le ha quedado a la Comandante Palmer al ver hasta dónde estamos llegando en la guerra de shooters bélicos.

Halo 4

Y en la de figuras interactivas, que lo de la "Infinity" pudo ser un presagio. O igual es sólo un bostezo al leer al creador de *Minecraft* en Twitter: "Hacer *Halo* para consolas fue un movimiento estúpido". Y añade: "los jugadores de FPS en consolas estáis equivocados". Conclusión: Notch tiene la boca más grande que Palmer.





EL "DESMADRE" QUE ME PARIÓ

Cualquiera que haya jugado a *Los Sims* sabrá que, muy probablemente, se trate de la saga con los errores más desternillantes por metro cuadrado de todas. Advertencia: Manténgase fuera del alcance de los padres.

The Sims 3

El control parental se inventó por esto. A la izquierda, vemos cómo una joven se adentra en la playa con su bebé por delante; una gran idea para enseñarle a respirar por las branquias. ¿Y quién dice que instalar una estantería y cuidar de la nena es incompatible? De hecho, es quien la sostiene... No sabemos si llamar a Supernanny o al manitas de Bricomanía.



YOUTUBER DEL MES

Verónica Llinares
LADY BOSS GAMES

LadyBossGames dio comienzo en una época de mucho tiempo libre y necesidad de tener una obligación diaria que me apasionara. Empecé haciendo gameplays de *Gears of War* y *Halo*, dos de mis sagas favoritas, y he terminado jugando a cosas que nunca pensé que jugaría. Hoy en día, mi canal tiene una gran variedad y lo mismo te hago una review de *Gears of War* que te canto en *Let's Sing*. En él río (sobre todo), me enfado o lloro, y lo hago entreteniendo a miles de personas (+370.000) cada día desde hace más de 3 años. Es una experiencia única. :)

▸ **CANAL DE YOUTUBE:** Lady Boss ▸ **TWITTER:** @LadyBossChannel



LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: **2.079**

Drake cierra el círculo... ¿Cuál os parece el mejor Uncharted de la saga?

1 UNCHARTED 4 EL DESENLACE DEL LADRÓN

52 % DE VOTOS

Esto es un broche de oro y no hay mayor tesoro que despedir así una saga: lo definís como "una barbaridad de juego" o "la culminación más grande ever". El tiempo dirá si acaba convirtiéndose en lo mejor de la generación.

2 UNCHARTED 2 EL REINO DE LOS LADRONES

25 % DE VOTOS

Con casi la mitad de votos, la plata es para la aventura ambientada en Nepal y China, que hasta ahora ocupaba vuestro primer puesto, pero Nathan se lo ha robado a sí mismo..

3 UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE

12 % DE VOTOS

Y el tres se lo lleva el tres, tras un duelo muy reñido con la primera entrega. Ambientado en el desierto árabe de Rub' al Khali, Naughty Dog nos puso a buscar la Atlántida de las Arenas con un nuevo recital técnico y jugable que otorgó a PS3 su mejor exclusivo.

4 UNCHARTED EL TESORO DE DRAKE

11 % DE VOTOS

Nueve años han pasado y el primer *Uncharted* sigue siendo una obra maestra del género aventurero: había nacido el nuevo Indiana Jones de los videojuegos. Y tampoco os olvidáis de *El Abismo de Oro* para PS Vita.



LA PREGUNTA TONTA

¿En qué contexto ambientarías el próximo **Call of Duty?**

Roberto Maya
“*CoD: Asylum Wars*, con muletas, bombonas de oxígeno, paracetamol e insulina para acabar con el tirano director del centro.”

John Dhoe
“*Call of Duty: Homo Neanterthalensis*, con armas-palo y piedras.”

Cayito Guay Yoo
“*Call of Duty Vs. Assassin's Creed*, donde librar batallas en cualquier momento de la historia.”

Dani Bueno
“¡Molaría ambientarlo en el espacio! ¡O en un futuro con dobles saltos! ¡O con jetpack! Y llamarlo *Infinite Warfare*...”

Miguel Lallena
“*Call of Duty: Childhood Warfare*. Las armas: globos y pistolas de agua.”

Jose Rangel
“Activision ha pagado a Hobby Consolas para realizar un estudio de mercado con el que sacar ideas para el nuevo *Call of Duty*.”



SUBEN



DRAGON BALL: *Xenoverse 2*, cuyo reciente anuncio ha sido recibido con júbilo por los fans de Goku. Parece que tendrá viajes en el tiempo, será 100% "present gen" (PS4, One y PC) y lo tendremos este mismo año.



POKÉMON SOL Y LUNA para 3DS, tras la revelación de sus Pokémon iniciales y legendarios, su nueva isla Alola y su prometedor aspecto gráfico: qué lejos queda Pueblo Paleta... y qué cerca está noviembre.



LAS NUEVAS FERIAS españolas van a acabar rivalizando con el mismísimo E3: en octubre se estrenarán Barcelona Games World y Madrid Gaming Experience. Y ya si encima ponen alfombra, esto va a ser la caña.



BATTLEFIELD 1 y su vuelta a la Primera Guerra Mundial, un contexto histórico al que teníais ganas, a juzgar por las ovaciones que se está llevando la noticia. El 21 de octubre sabremos si son merecidas.



BAJAN



HOMEFRONT ha resultado ser menos "Revolutionario" de lo que prometía técnicamente. Nuestro 68 se suma al aprobado raspado de la prensa internacional. Vamos, que aspiraba a 15-M y se ha quedado en 23-F.



DISNEY INTERACTIVE, que abandona la producción propia y pone fin a *Disney Infinity* por motivos de rentabilidad; todo apunta a que cederá sus licencias a otros estudios. Nos hemos quedado "desfigurados".



EL E3 DE NINTENDO, exclusivamente centrado en *Zelda Wii U* como único juego a enseñar, sin Digital Event ni nada. Y encima se retrasa hasta marzo... El destino de Hyrule depende de ti, Link. Y el de Nintendo.



CALL OF DUTY *Infinite Warfare* ha perdido la guerra antes de empezarla: y eso que esta vez apunta al infinito... y más allá, como el número de "dislikes" que acumula su tráiler. ¿Es que no os moló *Gravity*?

COSPLAYER DEL MES



Fotografía: Peck Photography

Zihark [Dani Talavera]

ALUCARD



¿Cómo empezaste en esto?
Mi primer evento fue Expomanga 2008. Empecé haciendo el cosplay de Reno de *FFVII*, uno de mis personajes favoritos que, además, no llevaba mucho trabajo; fue algo fácil para empezar.

¿Es difícil abrirse paso en el mundo del cosplay siendo chico? Si nos referimos al mundo de los "likes", los invitados o los cosplayers más "famosos", sí. Es verdad que en el cosplay hay muchas más mujeres que hombres, y que tienen más facilidades para darse a conocer en Internet. Pero para pasarlo bien todo el mundo tiene las mismas oportunidades en este mundillo.

¿Cuáles son tus sagas favoritas?
Pokémon y *Fire Emblem*. De hecho, mi "nick" es Zihark, uno de los personajes de *FE: Path of Radiance*. Otras sagas que me gustan mucho son *Final Fantasy*, *Borderlands* y *Mass Effect*; me encantan Cloud, Handsome Jack y Thane, uno de los cosplays más difíciles que he hecho.

¿Cuál es tu gran cosplay pendiente?
La versión original de Cloud Strife; ahora, con el "hype" del remake, es más probable que ocurra.

¿Cuál es tu próximo proyecto?
Iorveth, de *The Witcher*. Lo estrenaré en el próximo Japan Weekend de Madrid, en septiembre.

▸**FB:** Zihark Cosplay ▸**DEVIANTART:** Zihark-cosplay

LA POLÉMICA

¿Acierta Nintendo al retrasar Zelda hasta 2017?

La esperada aventura de Link deja de ser exclusiva de Wii U y se va a marzo de 2017 para apuntalar el lanzamiento de NX.



Podemos esperar un poco más...

Por **Álvaro Alonso** @alvaroalone_so

Sí

Llevamos cuatro años, cinco meses y aproximadamente veinte días sin un nuevo *The Legend of Zelda* para una plataforma de sobremesa, y todavía quedan más de diez meses para que la ansiada entrega de Wii U/NX se ponga a la venta. Sé mejor que nadie lo dolorosa que es la espera y lo frustrante que ha sido ver cómo el juego se escurría entre nuestros dedos una y otra vez... pero estamos hablando de *The Legend of Zelda*, ¡por el amor de Hylia! ¿Cuándo ha decepcionado alguna entrega de la saga? Indiscutiblemente, todas han gozado de un nivel de calidad soberbio, y eso exige un tremendo sacrificio de tiempo. Pasaron cinco años entre el lanzamiento de *Twilight Princess* y *Skyward Sword*, cinco años en los que la compañía tuvo que adaptar las virtudes de la saga a un nuevo sistema de control. Pero la espera mereció la pena. Ahora, la historia se repite con una nueva complicación añadida: tienen que llevar el título a dos plataformas distintas. Y lo último que me gustaría es ver una entrega que no esté a la altura... Pero, sinceramente, dudo mucho que eso suceda jamás. Llamadme loco, pero tengo la corazonada de que podríamos estar ante algo MUY grande; una de esas obras que marcan época y nos recuerdan el motivo por el que amamos los videojuegos. Hemos esperado cuatro años, cinco meses y aproximadamente veinte días. Podemos esperar un poco más.

A FAVOR

@pbldelahoz

“Soy de los que prefieren esperar hasta marzo antes que tener un *The Legend of Bugs*”

@joseabraham777

“No me parece la decisión más cómoda, pero sí la mejor... Nintendo es una empresa, y busca ganar dinero.”

@piedrasheikah

“Mientras sea para mejorarlo, yo no veo el problema: ¿No es lo que hacen ya otras grandes compañías?”



Un año perdido sin aparente sentido

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

No

La estrategia actual de Nintendo es un misterio que no llego a entender. Por el lado de 3DS, no hay nada que objetar, pero que Wii U está agonizando es una obviedad: *Zelda* era el único gran desarrollo que le quedaba en cartera para este año, una vez despachados *Twilight Princess HD*, *Star Fox Zero* y *Pokkén Tournament*. Restan aún *Paper Mario: Color Splash* y *Tokyo Mirage Sessions: Fire Emblem*, pero su pegada no es la de un peso pesado. Ahora, resulta que la leyenda prometida se va a 2017, cuando, en su día, Aonuma dijo que llegaría en 2015 y, hace no mucho, se perjuró que saldría en 2016.

En mi opinión, lo que ha sucedido es que Nintendo pensaba lanzar NX junto con el juego en otoño, pero le ha pillado el toro y ha tenido que posponer ambas cosas. El hecho de que sólo vaya a ir al E3 con ese juego, sin nada más, me parece una clara muestra de ese trabajo a medio hacer. Desdeñar la posibilidad de hacer una conferencia (o Direct) en un marco como el de la feria angelina es un error de bulto... salvo que no tengas mucho que enseñar, como ya sucedió en 2015, cuando a la Gran N le cayeron bastantes palos.

Visto de otro modo, si se atreve ir al Convention Center para mostrar un único juego, también puede significar que lo que tiene entre manos es legendario. Ojalá me haga sentir como *Ocarina of Time* en 1998. Si es así, habrá merecido la pena.

EN CONTRA

@joseluismaanavo

“Debería haberse quedado en Wii U: ya no tendrá *Zelda* exclusivo.”

@jtelechea

“Si fuera por mejorar el juego, claro. Pero me temo que sólo es para que salga en NX, por simple estrategia.”

@ToonRudy

“Aparte de una falta de respeto hacia sus fans, es un insulto hacia Wii U. Están cavando su tumba, aunque lo nieguen.”

En la encuesta de Twitter ha ganado el **Sí** con un 52% de votos. Votos totales 1.513

Participa en: @Hobby_Consolas



Caligula

ATRAPADOS EN UN INSTITUTO VIRTUAL

PLATAFORMAS
PS Vita

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Aquria

DISTRIBUIDOR
FuRyu

PRECIO
Desde 56,15 €
(importación)

LANZAMIENTO
23 de junio
(Japón)

Este juego de rol por turnos para PS Vita, escrito por el guionista de los primeros *Persona*, podría considerarse un heredero espiritual de aquellos juegos, aunque en realidad es mucho más que eso. De hecho, tiene pinta de ser de lo mejor que se ha visto en el género para la portátil de Sony.

Tras desarrollar varios juegos basados en *Sword Art Online*, el estudio Aquria nos presenta su juego más ambicioso. Los personajes de *Caligula* se encuentran atrapados en un mundo de realidad virtual llamado Mobius, que fue creado para que la gente pudiese escapar de sus problemas cotidianos y vivir por siempre en el contexto despreocupado de un instituto.

Los habitantes de Mobius han perdido sus recuerdos del mundo real, pero, cuando ciertos "estudiantes" (entre ellos el protagonista de la aventura) se dan cuenta de que todo lo que les rodea es falso, crean una organización llamada Going Home Club con el objetivo de volver a la vida real. Sin embargo, por el camino tienen que enfrentarse a los miembros de Ostinato Musicians, que trabajan para Mobius y consideran traidores a los que quieren irse.

Rol con buenas ideas

Caligula presenta un sistema de combate por turnos muy novedoso y original, en el que abundan los combos y que nos permite comprobar el resultado de nuestras acciones antes de ejecutarlas, gracias a la función Imaginary Chain.

Uno de los mayores puntos fuertes del juego es que el instituto incluye 500 estudiantes diferentes, cada uno con sus propias características y trasfondo, y todos ellos son reclutables como personajes jugables. Hay que convencer a cada uno de que viven en un mundo virtual del que hay que escapar, mediante un sistema llamado Casualty Link con el que vamos estrechando vínculos con ellos. Si habláis con personajes que aún no estén en vuestro Casualty Link, os ignorarán, pero es posible añadirlos a este sistema si tenéis amigos en común en el instituto. De esta manera, el aspecto social adquiere una gran relevancia en el juego, lo cual también recuerda a los *Persona*.

De momento no está confirmado que vaya a salir fuera de Japón, pero nos gustaría mucho verlo por aquí.

CALIGULA INCLUYE 500 ESTUDIANTES CON SUS PROPIAS CARACTERÍSTICAS, Y TODOS ELLOS SE PUEDEN RECLUTAR











1 Interactuar con los demás estudiantes es esencial para sumar personajes jugables.

2 El título del juego hace referencia al "efecto Calígula", un término psicológico que implica querer ver y hacer cosas prohibidas. Calígula fue uno de los emperadores más controvertidos de la historia de Roma.

3 Casualty Link es un sistema que nos permite estrechar vínculos con los 500 estudiantes y reclutarlos como personajes jugables.

4 La banda sonora es muy importante: en el juego, el mundo virtual Mobius ha sido creado por µ, un programa con voz femenina que canta las canciones pop que suenan durante la aventura.

5 Hay escenas animadas de calidad que narran de forma amena la historia del juego.

6 Los combates son por turnos, y comienzan automáticamente cuando nos cruzamos enemigos, con una transición muy suave en el mismo escenario.

7 Habrá cuatro ediciones limitadas de PS Vita en Japón, cada una adornada con dibujos diferentes del juego. Además, incluirán temas para la interfaz de la consola inspirados por *Caligula*.



DEL GUIONISTA ORIGINAL DE PERSONA

Tadashi Satomi escribió el guión y creó los personajes de *Persona*, *Persona 2: Innocent Sin* y *Persona 2: Eternal Punishment*, todos ellos para la primera PlayStation. Tras trabajar en aquellos juegos dejó Atlus, pero hace unos pocos años colaboró con la compañía para dar forma a los nuevos contenidos que se añadieron para los remakes de PSP de dichas entregas. Satomi contribuyó enormemente a definir el enfoque de los juegos de *Persona*, y en aquellos primeros juegos incluso había una farmacia en la que el señor que nos atendía tenía su mismo nombre. Para Atlus también trabajó en los *Digital Devil Saga* (PS2), y ya fuera de la compañía participó en un par de juegos de rol con el estudio Game Republic: *Brave Story: New Traveler* (PSP) y *Folklore* (PS3).



Los personajes deben escapar del mundo virtual en el que viven.



Aquí TOKIO



Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice, en septiembre en Europa

La sexta entrega principal de la saga de abogados de Capcom llegará finalmente a Occidente en septiembre con el nombre *Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice*. La mala noticia es que saldrá sólo en formato digital y muy probablemente en inglés, tal como ocurrió con *Dual Destinies* y *Trilogy*. Costará 29,99 euros.



3.000.000

unidades de Dark Souls III en todo el mundo, y 13 millones de la saga al completo

Persona 5 saldrá en Japón el 15 de septiembre

Los japoneses ya tienen fecha para uno de sus juegos más esperados, que saldrá en PS4 y PS3. Además, Atlus también ha anunciado una serie de animación (*The Day Breakers*), un concierto orquestal en agosto e incluso un gran festival en Tokio en diciembre para celebrar el 20 aniversario de esta subsaga de *Megami Tensei*.



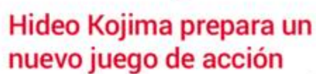
Shin Megami Tensei IV: Apocalypse llegará a Occidente

La nueva entrega principal de la legendaria saga de Atlus, que en Japón se llama *Shin Megami Tensei IV: Final*, saldrá en Norteamérica en verano cambiando el subtítulo por *Apocalypse*. Aún no está confirmado para Europa, pero esta noticia lo acerca más.



Un libro con las ilustraciones de Akira Toriyama para *Dragon Quest*

Además de ser el creador de *Dragon Ball*, Akira Toriyama también es célebre en Japón por diseñar los personajes y monstruos de una de las sagas de videojuegos más populares del país: *Dragon Quest*. El 27 de mayo sale en Japón este libro con ilustraciones de todas las épocas de la saga.



Hideo Kojima prepara un nuevo juego de acción

Tras dejar Konami, el creador de *Metal Gear* trabaja en colaboración con Sony en un juego exclusivo para PS4. Será un juego de acción, y según Kojima será "increíble" y del agrado de los jugadores de *The Division* y *Uncharted*.



1.400.000

unidades de Street Fighter V en todo el mundo, y 38 millones de la saga al completo



Hay un nuevo *Inazuma Eleven* en desarrollo

Aunque seguimos sin fecha europa para el último de la trilogía *GO* (*Inazuma Eleven GO Galaxy*), Akihiro Hino (presidente de Level-5) ha compartido en Twitter esta primera ilustración del próximo *Inazuma*. Según ha dicho, volverá a las raíces de la saga pero también ofrecerá ideas muy nuevas.



Por
Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

El arte de rescatar juegos olvidados

El blog de Kagotani

El otro día leí la historia de una persona que encontró un viejo juego desconocido cargado en el interior de una placa arcade. Más tarde se identificó dicho juego (*Dragon's Heaven*, uno de lucha para Neo Geo que no llegó a ver la luz), aunque yo ya lo conocía: recuerdo recibir pantallas del juego y escribir sobre él (o sobre lo que pretendía ser). Pero se había convertido en una especie de misterio que a Internet le hizo muy feliz resolver; y aún más bonito fue ver la reacción positiva de los desarrolladores que trabajaron en aquel juego cuando descubrieron lo que había pasado. Me gustaría ver cómo ese juego en particular encuentra su camino a una consola gracias al trabajo de fans o de quien haga falta, y sería aún más gracioso que se convirtiera en el juego de Neo Geo que estaba destinado a ser.

Las joyas perdidas

En realidad no es tan raro oír acerca de gente que encuentra oro de vez en cuando al comprar cosas en webs de subastas o en tiendas de segunda mano. Ha habido muchos casos de versiones intermedias de juegos que se enviaron en algún momento para testear o simplemente sacar pantallas de ellos, y que tras una serie de eventos y reestructuraciones en las compañías han acabado en manos ajenas.

A menudo puede incluso considerarse como una forma de robo. Siempre me han dicho que el E3 es el peor evento al que llevar prototipos, porque hay un gran riesgo de que acaben desapareciendo y reapareciendo más tarde en sitios de subastas. No a todas las compañías les ha pasado algo así, por supuesto, ya que lo normal es usar medidas de seguridad estrictas, y también es verdad que estos incidentes dicen



bastante de las compañías damnificadas.

En cualquier caso, como los ordenadores en los que fueron desarrollados aquellos juegos son cada vez más difíciles de encontrar, este tipo de descubrimientos se ha vuelto más raro con el tiempo. Puede que acabes encontrando un ordenador PC-98 con algún juego de Neo Geo en su disco duro en Yahoo! Auctions o en algún mercadillo, pero a estas alturas cada vez es menos probable (aunque, ¿quién sabe...?). Y sin embargo, sigue siendo una especie de sueño para muchos.

En busca del tesoro

Lo cierto es que se venden muchísimos kits de desarrollo usados de consolas como DS, PSP y PS2 en los sitios de subastas de Japón. Obviamente, lo habitual es que no contengan ningún tipo de datos, pues lo normal es que los hayan pasado al ordenador y que hayan vaciado los discos duros de los kits para que no quedase nada delicado en ellos.

Pero esto me hace pensar en todos aquellos juegos que jugué en forma física (cartucho) como parte de mi trabajo y que nunca acabaron comercializándose. ¿Dónde están, y qué ha sido de ellos? ¿Los veremos subastados en algún momento? Dice mucho de las compañías que desarrollaron esos juegos y que perdieron la pista de ellos durante el curso de su historia , aunque fuese en el momento de su desmantelamiento. Pero, sin duda, hay unos cuantos juegos por los que aún siento mucha curiosidad y que me gustaría volver a ver. Creo que debería reencontrarme con las personas adecuadas e investigar sus paraderos, porque un montón de viejos juegos se tiran y destruyen cada año, y espero que aquellos tesoros perdidos no estén entre ellos.

Pero por ahora lo que me encantaría sería encontrar un sitio más grande en el que vivir, para poder reunirme con mi propia colección privada que ahora mismo yace, segura y cómoda, en un almacén. Quizás entonces trate de hacer algunos (re)descubrimientos. ■

MUCHOS VIEJOS JUEGOS SE TIRAN Y DESTRUYEN CADA AÑO, Y ENTRE ELLOS PODRÍA HABER TESOROS PERDIDOS


CALL OF DUTY
INFINITE WARFARE
PS4 - One - PC
Activision
Shooter
4 de noviembre
Tras luchar en la II Guerra Mundial, Vietnam y otros frentes más modernos, los principales valedores del shoot'em up bélico ya tienen preparados sus nuevos frentes de guerra. ¿Por cuál te decantarás?



Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PRIMER ASALTO EN LOS **NUEVOS FRENTES DE GUERRA**

PS4 - One - PC | EA | Shooter | 21 de octubre

BATTLEFIELD 1

Un año más, suenan distantes los tambores de guerra, con *Call of Duty* y *Battlefield* rearmándose para hacerse con el mayor trozo de uno de los pasteles más suculentos de la industria del videojuego: convertirse en el shooter subjetivo más vendido. Ambos, de un modo u otro, han seguido caminos paralelos, visitando frentes comunes (como la II Guerra Mundial o conflictos más actuales), aunque con aproximaciones distintas, tanto en espíritu como en estilo de juego. Pero, en ambos casos, sus modos de juego online son la garantía de horas de juego, y el principal reclamo para una legión de jugadores que acuden fieles a la cita.

La última vez que vivimos un choque de este calibre fue en 2013, con el debut de las "nuevas" consolas, PS4 y Xbox One. Ambas fueron testigo de la llegada de *Battlefield 4* y *Call of Duty Ghosts*, aunque la cosa promete ir mucho más lejos y levantar una polvareda mayor con la "guerra de guerrillas" de este año...

Un abismo de más de 100 años

Este año, ambos juegos van a seguir caminos diametralmente opuestos. *CoD* viajará a un futuro aún más lejano que en anteriores entregas con *Infinite Warfare*, una arriesgada apuesta que barrerá casi por completo cualquier atisbo de realismo para llevarnos a combatir por la galaxia, en gravedad cero, por los recursos que mantienen viva a la población de la Tierra. El otro contendiente, *Battlefield 1*, irá en dirección opuesta, y nos llevará más lejos que nunca en el pasado, a participar en un conflicto tan poco explotado como es la I Guerra Mundial. Una guerra en la que convivieron las armas más rudimentarias de principios de siglo con algunos de los ingenios bélicos de nuevo cuño que siguen vigentes hoy día, como los carros de combate.

Las primeras reacciones no se han hecho esperar y, si nos fiamos de los "me gusta" de Youtube y otras redes sociales, todo indica que el primer asalto se lo ha llevado *Battlefield 1*. Pero más vale no fiarse: la guerra es larga, lenta y cruel... y lo que hoy parece una victoria, mañana puede ser el motivo de la derrota. Aún faltan muchos meses para que esta guerra estalle de verdad y, aunque quedan muchas incógnitas por despejar, la postura de cada contendiente está clara. Sólo tienes que pasar de página para ver cuáles serán las principales bazas de cada uno de ellos... ■

CAMPAÑA



BATTLEFIELD 1

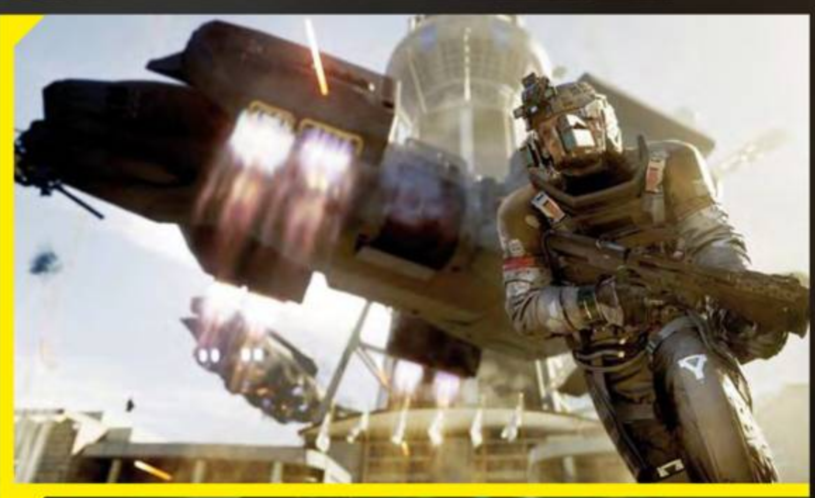
Ha sido el talón de Aquiles de la serie. Campañas insulsas o descafeinadas respecto al multijugador, como fue el caso de *BF4* o *Hardline*. Pero con *Battlefield* 1, DICE quiere sorprendernos con algo que sea difícil de olvidar por su calidad. El estudio no ha desvelado mucho, más allá de que habrá varios protagonistas, probablemente uno distinto en cada frente. A la cita no faltarán localizaciones como Arabia, Francia e Italia y, aunque no están confirmadas, parece inevitable que Reino Unido y el imperio ruso aparezcan. Tal y como adelantan sus creadores, recreará la guerra con toda su crudeza, prestando especial atención a la destrucción de los entornos y, aunque habrá licencias, como que ciertas armas aparezcan desde el principio de la guerra —cuando se desarrollaron al final—, será fiel a los hechos. Habrá que esperar hasta octubre para comprobar si es un farol o no. ■



■ Arabia, Francia e Italia serán algunos de los frentes en esta recreación de la I Guerra Mundial. En cada frente, controlaremos a personajes distintos

COD INFINITE WARFARE

Tras haber agotado los conflictos pasados, actuales y futuros a corto plazo, Infinity Ward nos llevará más adelante en el tiempo con *Infinite Warfare*. En este ficticio aunque factible futuro, el hombre ya ha agotado los recursos de la Tierra y ha colonizado el Sistema Solar para extraer otros, organizándose en torno a la UNSA, una especie de ONU "espacial". Pero tras una guerra de secesión, un poderoso grupo de países disidentes se organizan en torno al SDF, un frente revolucionario que quiere para sí el control de los recursos, poniendo a la Tierra en una difícil situación. Todo se precipita cuando el SDF atenta y debilita las fuerzas de la UNSA en la Tierra. Fiel a la tradición *CoD*, habrá varios protagonistas, como el capítan Nick Reyes, máxima autoridad de las tropas de la Tierra y piloto de operaciones especiales del cuerpo SCAR. ■





■ El capitán Nick Reyes será el personaje central y, con él, viajaremos por el Sistema Solar combatiendo a los rebeldes del SDF...

VEHÍCULOS

BATTLEFIELD 1

Los vehículos han sido siempre parte central de la oferta de *Battlefield*, pero en esta nueva entrega prometen ser más variados y decisivos que nunca. Al remontarnos a los orígenes de la guerra "moderna", no existirán sistemas de puntería láser o guiados por satélite: aquí, más que nunca, contará la habilidad individual de cada uno a la hora de subirse a biplanos y aviones con puestos de artillería para acertar en el blanco. O en los incipientes carros blindados y tanques. O, incluso, en los vulnerables caballos. Puede incluso que hasta podamos manejar zepelines. No en vano, en la I Guerra Mundial confluyeron los últimos estertores del "antiguo" mundo con los primeros latidos de uno más nuevo y mecanizado. ¿Alguien duda que veremos cargas de caballería contra carros blindados? ■

COD INFINITE WARFARE

Los vehículos han ido ganando presencia en cada nuevo *CoD*. Para *Infinite Warfare*, de momento, hay confirmados dos: el caza Jackal y la nave nodriza The Retribution. El caza nos permitirá pasar, sin cortes ni tiempos de carga, del combate a pie en los planetas a intensas refriegas de naves en el espacio. Tendrá dos modos (vuelo terrestre y en gravedad cero) y se podrá mejorar y personalizar durante la campaña, aunque Infinity Ward todavía no ha detallado en qué medida. Por su parte, The Retribution hará las veces de "hub" o mundo central, y contará con personajes con los que interactuar (como un piloto, el encargado del arsenal...) y nos permitirá movernos entre las misiones principales, los objetivos secundarios y más. En el primer tráiler se han visto además "mechas", aunque no se sabe si se podrán manejar... ■



■ Tanques, biplanos, caballos... Desde DICE afirman que habrá más vehículos y que serán más variados que nunca. ¿Será el zepelín uno de ellos?





■ El Jackal será un caza espacial con dos modos de control, uno "terrestre" y otro en gravedad cero. En la campaña, se podrá mejorar y personalizar.



■ El tráiler también ha desvelado la presencia de "mechas"... aunque no se sabe si serán manejables.

MULTIJUGADOR



BATTLEFIELD 1

El rasgo más distintivo de la serie volverá a estar presente en *Battlefield 1*. Así, las batallas entre dos bandos de 32 jugadores, en grandes mapas repletos de posibilidades tácticas, volverán a ser el eje del multijugador, que seguirá apostando más por el trabajo en equipo que el de *COD*. El "por tierra, mar y aire" seguirá presente y habrá vehículos de todas las clases. También se ha confirmado que la destrucción del entorno jugará un papel central en las partidas, que habrá selector de servidor y compatibilidad con Battlelog, la "red social" de la serie. Y contará con un sistema de "cuadrilla" persistente, en el que cuatro jugadores podrán crear un grupo para acceder siempre a las partidas juntos. Por último, han afirmado que el equilibrio entre clases estará más cuidado, y que ninguna será más fuerte: solo serán superiores en situaciones concretas. No se sabe si la campaña será cooperativa. ■



■ En *BF1* habrá cuatro clases: asalto, reconocimiento, médico y apoyo. Cada una tendrá sus "perks", como asalto, que tendrá acceso a explosivos.

COD INFINITE WARFARE

Infinity Ward ya ha confirmado que la campaña no ofrecerá modo cooperativo, por lo que su apuesta multijugador se centrará única y exclusivamente en los modos competitivos. Normalmente, Activision suele mostrar las novedades de este modo en un evento, por regla general cerca de la Gamescom, así que por ahora todo son conjeturas. Todo apunta a que, de un modo u otro, las batallas espaciales con naves no estarán en el multijugador, pero puede que sí las refriegas en gravedad cero. Además, si compras la "Legacy Edition", obtendrás la remasterización del primer *Modern Warfare*, que trae de serie su inolvidable modo online con un total de diez mapas. Es decir, *Infinite Warfare* intentará "atraparnos" ofreciendo con esta edición las dos vertientes: la del juego futurista de ambientación espacial y la de la guerra moderna que amamos. ■



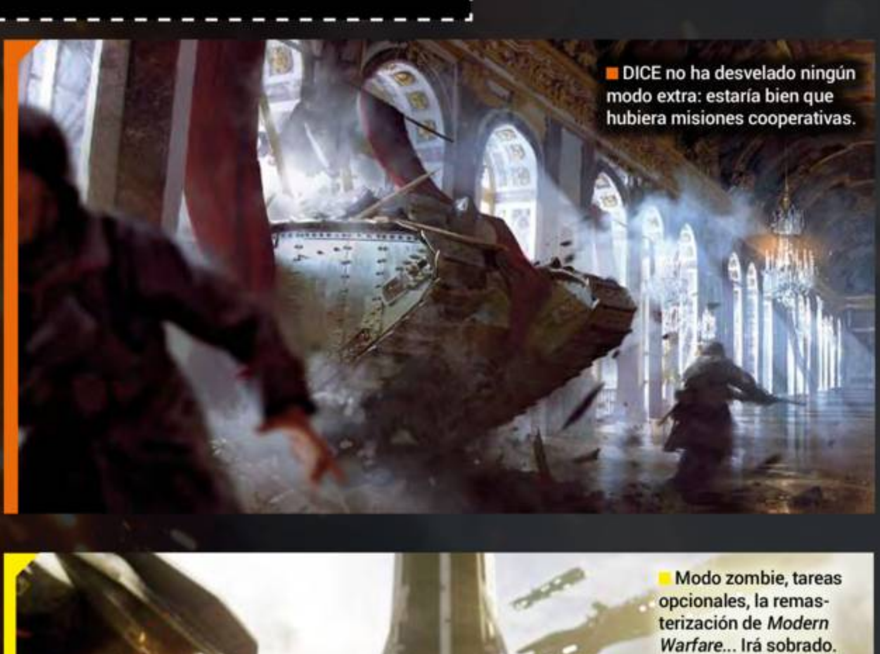


■ Activision aún no ha desvelado nada de sus modos online, salvo que la edición Legacy traerá *Modern Warfare* con diez mapas multijugador.

MODOS Y EXTRAS ADICIONALES

BATTLEFIELD 1

DICE ha revelado más bien poco en este apartado, más allá de que habrá campaña y refriegas online para un máximo de 64 jugadores. Lo único que ha trascendido es que, dadas las condiciones de esta guerra, el combate cuerpo a cuerpo ganará bastante peso. Prueba de ello es que habrá más armas blancas, como mazas o palas. No todas infligirán el mismo daño, ni serán igual de veloces. Aparte de este detalle, aún se desconoce si habrá algún tipo de campaña o misión cooperativa, algo que se exploró en *BF4* y que muchos usuarios piden. También han confirmado que habrá beta abierta y que, tras el nefasto estreno de *BF4*, han aprendido la lección y no se repetirán los mismos errores (como los fallos de conexión). ■


DICE no ha desvelado ningún modo extra: estaría bien que hubiera misiones cooperativas.



COD INFINITE WARFARE

Desde The Retributión, podremos acceder a misiones secundarias (suponemos que algunas consistirán en abatir naves enemigas del SDF a bordo de nuestro Jackal), pero no han adelantado más detalles. Además, también está confirmado que Infinity Ward probará suerte con los zombies. Ya probaron fortuna con el modo Extinción en *CoD Ghost*, aunque en esta ocasión los aliens dejarán su hueco a los muertos vivientes. Aún sin confirmación, imaginamos que este modo volverá a apostar por el cooperativo y por ofrecer una historia y una ambientación distintas a las del juego principal. Aparte de una posible beta por reservar el juego —primero en PS4— y del extra de la edición "Legacy" (*Modern Warfare* no se venderá por separado), nada más se sabe. ■


Modo zombie, tareas opcionales, la remasterización de *Modern Warfare*... Irá sobrado.





ARMAMENTO



BATTLEFIELD 1

Rifles de cerrojo, fusiles semiautomáticos, sables... La variedad y cantidad de armas promete ser más grande que en ningún otro juego bélico, al conjugar armas "modernas" con otras más antiguas. Incluso no faltarán los lanzallamas o los primeros "trajes" antibalas, que podrían estar a nuestro alcance... Muchas se podrán mejorar. ■



COD INFINITE WARFARE

En el extremo opuesto está *Infinite Warfare*, que apostará por el armamento y los gadgets más futuristas. El armamento seguirá apostando por los proyectiles (nada de rayos láser), en una futurista variedad de escopetas, rifles de precisión, pistolas, etc. Incluso los "gadgets" serán futuristas: drones, robots, armaduras tácticas... ■

DESPLIEGUE TÉCNICO

BATTLEFIELD 1

Se sustentará sobre una versión muy modificada del potente motor Frostbite 3.0, el mismo que hemos degustado en el detalladísimo *Star Wars Battlefront*. Una vez más, la recreación de sus arenas de combate y entornos se basará en la técnica conocida como fotogrametría, que recreará objetos 3D a partir de cientos de fotos desde distintos ángulos, lo que dejará detalles prácticamente fotorrealistas. Si a eso sumamos que las texturas serán mejores aún que en el juego galáctico, y que el nivel de detalle se mantendrá siempre alto, incluso desde las alturas, podemos estar ante un espectáculo sin precedentes en la saga. Añade efectos visuales más realistas, si cabe, como las nubes de gas mostaza (que podremos atravesar con máscara antigás o bordear para atacar desde otro flanco), una mejor recreación del agua o una física de la destrucción de objetos aún mejor, y... se nos hace la boca agua. ■


El motor Frostbite 3.0 mantendrá el tipo y el nivel de detalle incluso desde grandes alturas.



COD INFINITE WARFARE

Correrá sobre el motor gráfico IW 7.0 (una versión ultramodificada del motor id Tech 3), que ha estado presente en todas las entregas creadas por Infinity Ward desde *Call of Duty 2* (que tenía la versión IW 2.0). A priori, en el tráiler, no se aprecia una evolución gráfica enorme respecto a anteriores entregas de la serie, aunque las modificaciones del motor permitirán visitar entornos más grandes (para dar cabida a combates que vayan desde la superficie de la Tierra al espacio), los combates en gravedad cero, etc. Además, también ofrecerá mejoras en otras áreas, como la iluminación (HDR en tiempo real), efectos como el fuego o un motor de animaciones más depurado, que se notará especialmente en los ingenios mecánicos, como los "mechas" o robots. ■


Infinite Warfare alardeará de mejoras como pasar del combate en tierra al espacio sin cargas ni transiciones.

MÁS FRENTES DONDE COMBATIR

***BF1* e *Infinite Warfare* son los dos adalides del género, pero no los únicos. He aquí otros títulos que nos llevarán a la primera línea del campo de batalla...**



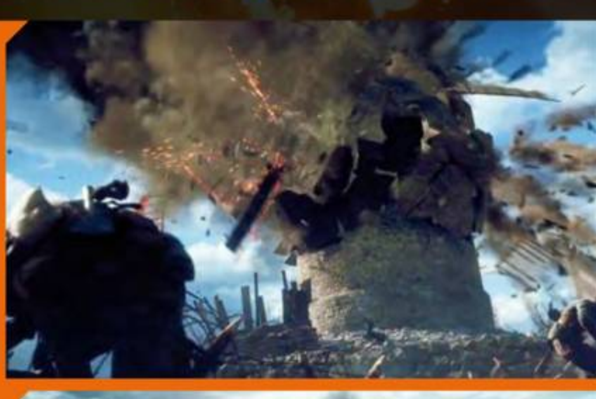
SNIPER ELITE 4

Otro clásico de la acción inspirada en la IIGM que, en esta ocasión, nos llevará a la Italia de 1943 para luchar contra el fascismo a través de nuestra miria teles-cópica. Un juego que apostará por un sigilo revisado, "killcams" más espectaculares, modos cooperativo y competitivos...



BATTALION 1944

Ha sido uno de los últimos grandes éxitos de Kickstarter, un juego que ha recaudado el triple de lo que pedía y que promete devolvernos a la II Guerra Mundial, siguiendo la estela de mitos multijugador como los primeros *Medal of Honor* de PC.







EDICIONES



BATTLEFIELD 1

Aparte de la edición normal, *BF1* contará con la "early enlister" (o "alistamiento temprano"), que dará acceso al juego tres días antes del lanzamiento, es decir, el 18 de octubre, así como a distintos packs adicionales, como los dedicados al Barón Rojo o Lawrence de Arabia, entre otros. También hay en camino una edición limitada que, por algo más de 200 euros, añadirá a los extras de la "early enlister edition" una estatua de 14 pulgadas, una baraja de cartas, un "steelbook" exclusivo, un póster de tela, un parche, un tubo portamensajes con DLC exclusivo... ■





COD INFINITE WARFARE

Activision ha anunciado las ediciónes de *Infinite Warfare* y, salvo sorpresa de última hora, este año no veremos una edición "súperlimitada" con "gadget", como la nevera de *Black Ops III*. En su lugar, todas las ediciónes irán a lo práctico. Así, aparte de la edición estándar, la "Legacy Edition" ofrecerá el juego más la versión descargable de *Modern Warfare Remastered* (con diez mapas multijugador). La "Legacy Edition Pro" ofrecerá lo mismo más un "steelbook", pase de temporada, la BSO y DLC. Y la "Digital Deluxe", lo mismo, pero sin "steelbook" y todo digital. ■







WORLD OF 1920

El creativo independiente Jakub Różalski, de procedencia polaca, ha ilustrado un juego de mesa ambientado en una I Guerra Mundial alternativa, en la que "mechas" conviven con animales amaestrados (como osos y tigres), tropas y vehículos de todo tipo. El juego se llama Scythe, y la calidad de las ilustraciones de sus tarjetas es tal, que su vivo y rico universo bien podría inspirar en el futuro un nuevo shooter. De hecho, ha levantado bastante revuelo y se dice de podría haber juego en camino, pero no hay nada confirmado...

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

GRAN TURISMO SPORT

La competición de motor del futuro

PS4 **Sony** **Velocidad** **16 de noviembre**

Muy enfocado a los eSports, el simulador definitivo de Polyphony Digital quiere convertirse en una nueva disciplina del automovilismo de competición, con el beneplácito de la FIA.

Se ha tomado su tiempo para rellenar el depósito de gasolina, pero el autodenominado simulador de conducción real ya ha dado su primera vuelta de reconocimiento a los circuitos de PS4. Hace unos días, se presentó *Gran Turismo Sport*, la nueva entrega de la famosa saga de Polyphony Digital, y no va a dejar indiferente a nadie, por lo revolucionario que es en algunos aspectos y por lo conservador que es en otros.

Como es habitual en ellos, Kazunori Yamauchi y sus ingenieros de competición se lo han tomado con calma antes de cambiar de monoplaza. La anterior entrega, *GT6*, salió ya un poco a destiempo, en diciembre de 2013 para PS3, cuando PS4 ya estaba a la venta. Quién sabe si por eso, porque el género ya no es lo que era, porque otras sagas le han comido la tostada o porque la serie ya no tiene la pujanza de antaño, entre las entregas canónicas, ésa es, con diferencia, la menos vendida (3,57 millones según VG Chartz, a un mundo de los 14,9 de *GT3*, o incluso los 10,75 de *GT5*, que fue un pelotazo, pese a los achaques que tuvo tras un bacheado desarrollo). En estos tres años, Polyphony Digital ha pensado cómo devolverle el punch a la saga, y la conclusión a la que ha llegado es tan interesante como potencialmente polémica.

Como la evolución lógica de lo que ha sido GT Academy, el programa de Sony y Nissan para convertir en pilotos profesionales a jugadores de la saga, se ha optado por acelerar hacia el campo de los eSports, al que las compañías cada vez miran con ojos más golosos. El género de la velocidad se presta a ello como pocos y, encima, para abordarlo Polyphony se ha juntado con el mejor aliado posible: la Federación Internacional de Automovilismo.

La Fórmula 1 del videojuego

El "simracing" tiene cada vez más adeptos, y *GT Sport* va a contentarlos con una ambiciosa propuesta en la que la FIA tendrá mucho que »



Podremos crearnos un detallado perfil de jugador y lograr una licencia virtual de la FIA, aunque esto último aún no se ha confirmado para España.


Los GT3 tendrán un gran protagonismo, junto con los LMP1 que compiten en las 24 Horas de Le Mans.


Las físicas apenas se han modificado respecto a *GT6*, aunque el manejo es mejor.



PARRILLA DE SALIDA

GT Sport **es un nuevo concepto en la saga, pues no es ni un *Prologue* ni un equivalente a *GT7*. Se ha hecho desde cero para PS4.**



137 COCHES

Ya no habrá modelos reciclados de otras entregas. Eso implica que la cifra ha bajado muy considerablemente, pero todos contarán con interiores detallados.

19 CIRCUITOS

Algunos con variantes. Hay cinco confirmados: Nürburgring, Brands Hatch, Willow Springs y dos nuevos (un óvalo ficticio y un tramo de autovía en Tokio).





117 EVENTOS

Pese a su decantación hacia los eSports, el juego no se olvidará de la experiencia en solitario y ofrecerá un modo Campaña que incluirá pruebas en pistas de tierra.

» decir, pues la idea es que, mensualmente, el juego cuente con dos competiciones retransmitidas en directo. También tendrá el apoyo de fabricantes, clubes automovilísticos y empresas del mundo del motor. Lógicamente, el interés lo acapararán los mejores del mundo, pero habrá competiciones de diferentes niveles y para todos los públicos, bajo la premisa de que cualquiera puede ser campeón.

La ambición del proyecto es tal que *GT Sport* será como un certamen más de la FIA, cuyos ganadores serán premiados en la gala que se celebra siempre en diciembre y en la que se dan los trofeos a los ganadores del Mundial de Fórmula 1 y del WRC. Habrá que ver qué recorrido tiene en el tiempo (¿se lanzarán numerosas expansiones o, a medio plazo, llegará un hipotético *GT7*?), pero, si tiene éxito y se consolida, estaríamos hablando de un hito, al integrarse una competición virtual dentro del entramado de competiciones reales de un organismo deportivo de una relevancia y una influencia planetarias.

Dicho todo eso, hay que aclarar que también habrá modos para jugar en solitario, aunque habrá que ver cuánto dan de sí. Principalmente, estarán integrados dentro de la llamada Campaña (lo que antes era el modo GT), que contará con cuatro grandes grupos de eventos: diez lecciones de autoescuela, 35 pruebas


Tokyo Express Way nos ha parecido un circuito anodino. No está a la altura de otros trazados urbanos de la saga.



La IA aún se tiene que pulir. Hay tres niveles, pero es fácil batirla hasta en el más alto de ellos.

para entender las características de los circuitos, 62 desafíos (con puntuaciones de oro, plata y bronce) y diez eventos de destreza deportiva. Todo eso suena muy pedagógico, así que habrá que ver si, realmente, hay campeonatos largos al uso, lo cual ya fue un problema en *GT6* respecto a las anteriores entregas.

Gran Turismo Sport tiene dos caras, y mirar una u otra es como ver el vaso medio lleno o medio vacío. Por fin Polyphony Digital se ha convencido de la necesidad de soltar las rémoras del pasado y dejar de reciclar contenido (muchos de los coches de *GT5* y *GT6* eran un copia-pega de los de *GT4*, hasta el punto de no tener ni siquiera cámara desde el volante). Sin embargo, es un arma de doble filo, pues significa pasar de los 1.200 coches y 40 localizaciones de *GT6* a... 177 vehículos y 19 circuitos, habiendo tenido un larguísimo desarrollo de tres años de por medio, un período en el que, por cierto, sus dos grandes rivales, Turn 10 Studios y Slightly Mad Studios, han dejado ya cifras mucho más ambiciosas en sus desarrollos (400 coches y 26 localizaciones de serie en *Forza Motorsport 6*, por 65 y 32 de *Project CARS*). Las cifras hablan por sí solas.

Lo bueno es que el estudio japonés pretende darle un toque diferente a *GT Sport*, repasando parte de la historia del automovilismo a través de un doble proceso. Por un lado, se incluirán numerosos vídeos de los fabricantes para dar detalles de cada coche. Por otro lado, y esto es más sorprendente, habrá una especie de museo en el que se hablará de obras artísticas (pintura, música, literatura) que estuvieran de moda en el momento de salir al mercado un determinado coche.

Continuista... ¿y estancado?

En la presentación de *Gran Turismo Sport* pudimos probar una demo con volante y las sensaciones que nos dejó fueron muy buenas. Ya sabemos que hay gente que afirma que las físicas de la saga no son las más realistas del mundo, pero lo cierto es que la conducción, aun siendo menos exigente que en otros jue- »

GT SPORT SE DESPRENDE DEL PASADO... PERO TÉCNICAMENTE NO SORPRENDE, Y MENOS VIENDO A SUS COMPETIDORES

EN SÉPTIMA MARCHA HACIA LOS ESPORTS

Los fines de semana se disputarán pruebas reales que se emitirán en directo, por "streaming", y que reunirán a los mejores pilotos del planeta.



REALIZACIÓN TELEVISIVA

Las retransmisiones se asemejarán a lo que se ve en televisión, con comentaristas y un montaje dinámico de planos que irá ofreciendo los puntos de más interés desde distintas perspectivas. Cuando se produzca un adelantamiento o un incidente, saltará una repetición.



COPA DE NACIONES

En esta competición representaremos al país donde residamos. Los mejores de cada país se enfrentarán entre sí, de modo que en la carrera final se verán las caras los mejores de los tres grandes territorios que habrá: Europa-Oriente Medio, América y Asia-Oceanía.



COPA DE FABRICANTES

Aquí podremos competir con la marca que queramos, de modo que los tres mejores de cada fabricante por cada territorio formarán equipo en una prueba de resistencia final de veinticuatro horas. A priori, los ganadores asistirán a la ceremonia anual de premios de la FIA.

10 ASPECTOS QUE MARCARÁN LA EVOLUCIÓN DE GT SPORT

Kazunori Yamauchi afirma que ésta es la entrega de la saga con la que más emocionado se siente desde que desarrollara la primera hace casi veinte años. Éstas serán sus claves.

1 Los coches se han repartido entre cuatro categorías, y los habrá tanto reales como de fantasía (conceptuales).



2 Los trazados vistos en anteriores *GT* se han rehecho de cero, para aprovechar la potencia de PS4.

3 *GT Sport* tendrá una ventana de actividad, al estilo de Twitter, en la que se mostrarán las actualizaciones del juego, las notificaciones de los amigos...

4 También habrá una "app" de acompañamiento. Será una extensión del componente social del juego, pero para usarla en teléfonos y tabletas.



5 Los 137 "premium" se han diseñado desde cero, tienen vista interior y su nivel de detalle es superior a lo visto en anteriores *Gran Turismo*.

6 No se sabe si GT Academy, el programa para convertir en pilotos profesionales a fans, seguirá vigente.

7 El modo foto permitirá sacar instantáneas a 4K, sin límite para añadir vehículos, siempre que quepan. Habrá más de 1000 entornos, que serán fotografías reales de lugares muy famosos.



8 Polyphony está trabajando para dar soporte a PlayStation VR desde el lanzamiento. A Yamauchi le gustaría que todos los aspectos del juego fueran compatibles con PS VR.



9 Por primera vez en la saga, habrá un editor para personalizar los diseños, al estilo del de la saga *Forza*.

10 La filosofía del juego es tan ambiciosa que se quiere que represente "los cien próximos años de los deportes de motor".



No habrá ciclo día-noche, lo cual supone un importante retroceso respecto a PS3.



Yamauchi no quiso entrar en detalles, pero parece que *GT Sport* combinará actualizaciones gratuitas con DLC de pago.

» gos de velocidad, es tremendamente satisfactoria. Además, se ha metido algún detallito, como la presencia del coche de seguridad (como poco, para organizar las salidas lanzadas) y el júbilo del piloto al bajarse del coche. Además, habrá lluvia, como ya es costumbre. Eso no quita que haya cosas que mejorar, como la IA, bastante pardilla, y el sempiterno problema del sistema de daños, que, por lo menos en la demo, brillaba por su ausencia.

Y ahora vamos con lo que parece una evidencia: el apartado técnico no sorprende. Ha mejorado respecto a PS3, pero seguramente en menor medida de lo que debería haberlo hecho. Es cierto que la demo que probamos estaba aún al 50%, según Yamauchi, pero *GT Sport* parece estar a una minutada de lo visto, por ejemplo, en *Project CARS*, *Forza Horizon 2* o un título "hermano" como *DriveClub*. No es ya sólo que el grado de detalle general no impresione, sino que se ha perdido un elemento esencial que ya estaba en *GT5* y *GT6*: el ciclo día-noche. Sólo se podrá correr en horario diurno, sin transiciones dinámicas, como si volviéramos a los tiempos de *GT4*, con sus carreras de veinticuatro horas de sol a sol... La cámara interior de algunos coches, demasiado elevada respecto al aro del volante, tampoco nos ha acabado de convencer, igual que el estancado sonido de los motores.

El aspecto técnico que sí que brillará con luz propia será el modo Foto. En él, podremos colocar cualquier coche (y más de uno) en más de 1.000 emplazamientos. La mezcla entre vehículos digitales y fotos reales dejará estampas para el recuerdo, en sitios como Las Vegas, Tokio, Bilbao, el Monte Fuji...

Jugando a tres bandas

GT Sport nos ha dejado una sensación agridulce. Esperábamos un mayor salto técnico y más contenido de serie, pero, si le sale bien, su jugada kamikaze con los eSports y la FIA puede marcar un punto de inflexión en la industria. Sería instaurar una nueva disciplina de motor, y eso no es ninguna broma. Al loro.

LA **JUGADA A TRES BANDAS** CON LOS ESPORTS Y LA FIA PUEDE MARCAR UN PUNTO DE INFLEXIÓN EN LA INDUSTRIA


Por lo que vimos en la demo jugable, se moverá a 1080p y 60 fps y el número de vehículos en pantalla será de hasta 20.



EDICIONES

GT Sport se pondrá a la venta en tres ediciones: la estándar, la de caja metalizada y la coleccionista. La segunda incluirá créditos para gastar en el juego, avatares y diseños para los coches y los cascos, mientras que la tercera añadirá a todo eso aún más créditos, una caja especial, un libreto y el Mercedes AMG GTS.



UN PARQUE OLÍMPICO PARA ENSEÑAR UN NUEVO DEPORTE

Estuvimos con el caballero Yamauchi en una mesa redonda.

La presentación mundial de *GT Sport* se realizó en el parque olímpico de Londres, un lugar de excepción para poner de manifiesto lo que pretende ser el juego: un nuevo paradigma de los deportes electrónicos. Quien quisiera podía montarse como copiloto en uno de los coches de alta gama que había. En el interior del Cooper Box, donde Kazunori Yamauchi anunció las características del título, se celebraron las dos primeras competiciones oficiales. La copa de fabricantes se la llevó el español Carlos Martínez Alonso, finalista de GT Academy 2014, formando tándem con el japonés Takahashi.







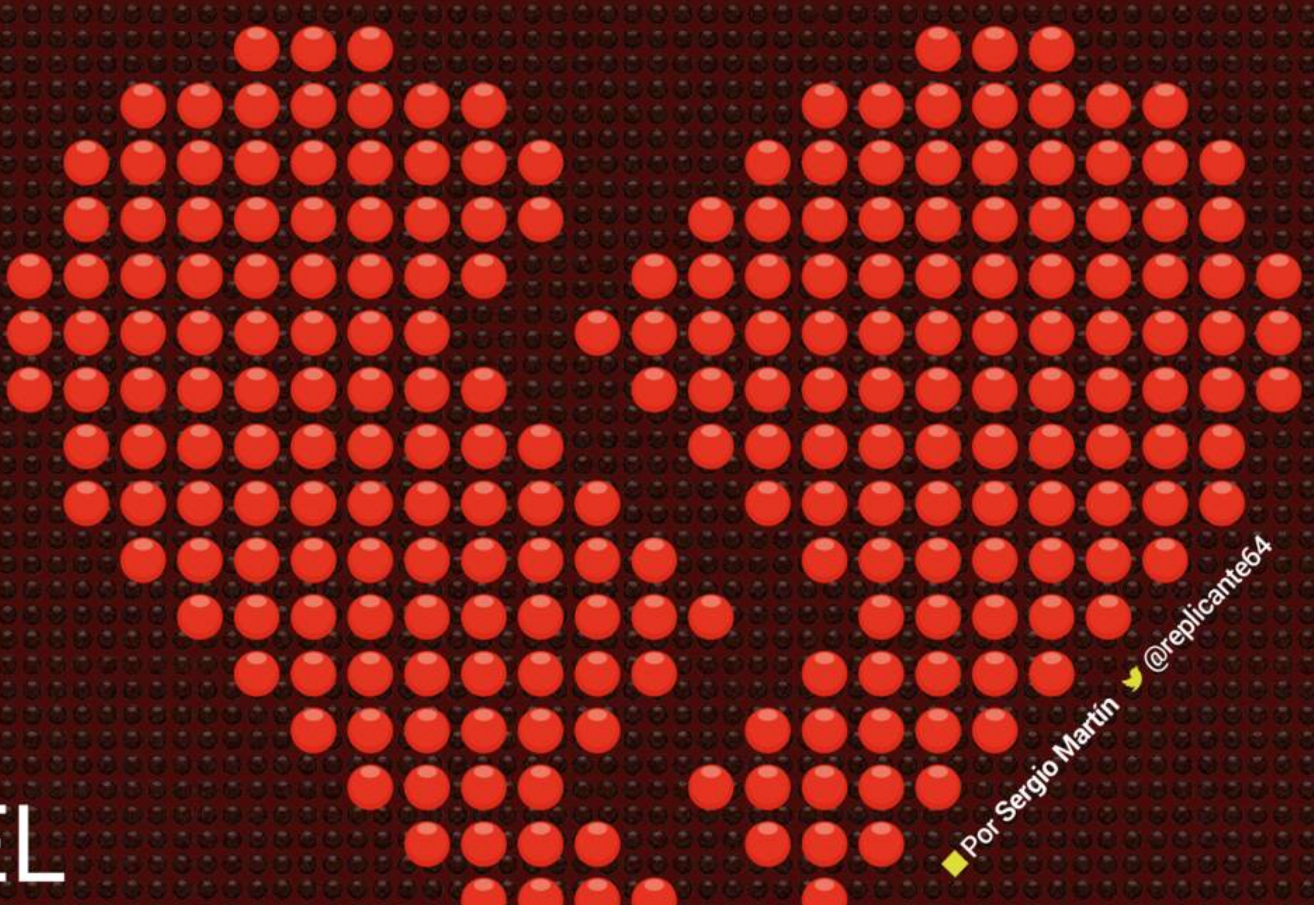




El Cooper Box de Londres se convirtió en un garaje improvisado repleto de cochazos, entre los que había modelos del proyecto GT Vision, superdeportivos, turismos GT3...

VIDEOJUEGOS

¿SÓLO PARA EXPERTOS?



Por Sergio Martín @replicante64

EL REGRESO DE LOS JUEGOS DIFÍCILES

Dark Souls III ha traído de nuevo la polémica en torno a la elevada dificultad que presentan algunos títulos. ¿Deberían incluir un modo de dificultad más accesible?

El último lanzamiento de FromSoftware, *Dark Souls III*, ha vuelto a traer la vieja polémica suscitada hace ya tiempo, y que gira en torno a esa clase de títulos que exigen una gran destreza a los jugadores para poder ya no sólo superarlos, sino simplemente tener la posibilidad de "sumergirse" en ellos. Algunos usuarios se sienten excluidos o "marginados" debido al simple hecho de no poseer la habilidad suficiente para poder enfrentarse a esta clase de producciones, lo que reabre de nuevo el debate ya planteado hace tiempo. ¿Por qué los desarrolladores no se animan o "atreven" a incluir diferentes niveles de dificultad en esta clase de producciones? ¿Hablamos de un tipo de juego que debe ser excluyente por naturaleza o no necesariamente?

Frustración gratificante

Desde hace unos años, décadas nos atreveríamos a afirmar, se ha dejado notar un clamoroso descenso en el nivel de dificultad que suelen presentar los videojuegos, en general. ¿Os acordáis de lo imposibles que solían ser los títulos antaño, cuando muchos de los juegos no integraban niveles de dificultad entre los que escoger, ni puntos de control que registraran nuestro avance o ni tan siquiera puntos de guardado en muchas ocasiones? Está claro que hablamos de tiempos muy lejanos, que muchos jugadores veteranos añoramos en más de un sentido y que algunas compañías y estudios de desarrollo —cada vez más— se han propuesto recuperar, sea como sea.

Recogiendo el testigo iniciado por Tomonobu Itagaki y su (para muchos) juego de culto, *Ninja Gaiden*, FromSoftware (estudio dirigido por Hidetaka Miyazaki) es, en nuestros días, el "motor" de esta línea de títulos que destacan por muchos aspectos, pero, sobre todo, por poseer un nivel de dificultad muy exigente. *Demon's Souls* fue el primero en hacer sudar sangre a los usuarios (llegó muy tarde a Europa, probablemente, por esta cualidad), y le siguieron otros, como la saga *Dark Souls* y *Bloodborne*. Todas estas producciones gozan de un halo de distinción entre los círculos más "hardcore" de usuarios y, en muchos casos, son considerados como obras maestras.

Evidentemente, a esta corriente se han ido sumando otras compañías que no han querido perderse esta moda, aunque, en muchos casos, pensamos que se trata de movimientos más comerciales que otra cosa. Un ejemplo de esto último podemos encontrarlo en la inclusión de los denominados modos realistas que están siendo contemplados en algunos shoot'em up en primera persona actuales, en los que un solo disparo supone la muerte inmediata. De esta forma, la experiencia de juego que nos proporcionan trata de asemejarse a la vivida antaño en shooters como *GoldenEye 007*, *Perfect Dark* y tantos otros en los que la barra de vida no »

LOS PIONEROS

¿Juegos difíciles? Nada como el reto que suponían muchos de los juegos para microordenadores clásicos...



LIVINGSTONE SUPONGO

Ópera Soft fue una de las compañías españolas que más y mejores títulos lanzaron durante los 80. Esta obra fue de las más destacadas... y desafiantes.



THE LAST NINJA

Los ninjas tuvieron su momento de gloria en tiempos de Amstrad, Spectrum y demás. Esta aventura, diseñada por System 3, fue un pelotazo... y muy difícil.



GAUNTLET

Este clásico de Atari era tan adictivo y "viciante" como imposible. A veces, las hordas rivales eran inagotables, por muchos nidos y enemigos que masacráramos.



NEMESIS

Este exigente shooter de Konami marcó una época, primero en los salones recreativos y, posteriormente, en sistemas como MSX y NES (*Gradius*).



PITFALL HARRY

Una de las aventuras más veteranas de esta industria era tan avanzada a su tiempo en muchos sentidos como casi imposible de superar. Un verdadero reto.

LOS ARTÍFICES DEL CAMBIO

En este regreso a los juegos difíciles, hay muchos enfoques, pero pocos tan contrapuestos como los que plantean Hidetaka Miyazaki (creador de la saga *Souls*) y Tomonobu Itagaki (*Ninja Gaiden*). He aquí sus visiones...

"Los jugadores veteranos se sentirán refrescados y disfrutarán de las nuevas estrategias de *Dark Souls III*, mientras que para los nuevos jugadores quiero hacerlo difícil, naturalmente, pero que se lo puedan pasar y sea divertido."

Hidetaka Miyazaki



"Cuando desarrollé *Ninja Gaiden* para Xbox, me planteé como objetivo que sólo pudieran acabarlo cuatro jugadores expertos en Japón... y sufriendo."

Tomonobu Itagaki

TÍTULOS CLÁSICOS



MARIO LOST LEVELS
Este título, que en Europa sólo apareció conjuntamente con *Super Mario All Stars*, es el más complicado de superar de toda la saga, y con mucha diferencia.



BATTLETOADS
La dificultad personificada en un beat'em up. La ya famosa fase de las motos es, posiblemente, una de las más difíciles jamás planteadas en juego alguno.



GHOULS AND GHOSTS
Esta saga de Capcom posee unos niveles de dificultad tan exagerados que, incluso, resulta complicado determinar qué entrega es la más exasperante.



MEGA MAN
Exactamente lo mismo que acabamos de escribir en el título anterior es perfectamente aplicable a *Mega Man*. Entre el primero y el noveno andaría la cosa...



IKARUGA
Esta obra de Treasure está considerada como uno de los shooters más desafiantes de todos los tiempos... y, también, uno de los más sobresalientes.



HAGANE
Uno de los considerados como juegos de culto para SNES vino a ser el *Ninja Gaiden* de esa consola. Qué exigentes llegaban a ser algunos jefes finales...



CYBERNATOR
Tan poco conocida como increíblemente difícil, esta creación de Konami para SNES era tan complicada que superar la primera fase costaba lo suyo.



CONTRA
Una vez más, Konami se marcó otro juego imposible de superar. La habilidad que requerían algunas fases fue demasiado para muchos usuarios de NES.



MAGICIAN LORD
Una de las aventuras más veneradas de Neo Geo fue también una de las que más nos animaron a lanzar repetidamente el mando contra la televisión.



METROID
A muchos se les habrá olvidado ya, pero el primer *Metroid* de NES era una aventura complicadísima. Los puntos de guardado no abundaban, precisamente...

LOS JUEGOS MÁS DIFÍCILES

TÍTULOS ACTUALES



DEMON'S SOULS
El comienzo de todo. Para muchos, esta obra de FromSoftware supuso el punto y aparte para una nueva forma de concebir los videojuegos. Su dificultad siguió en *Dark Souls*.



SUPER MEAT BOY
Todavía hay jugadores que no sabemos muy bien cómo fuimos capaces de finalizar este infernal plataformas. Algunos niveles eran poco menos que imposibles.



BLOODBORNE
Uno de los mejores títulos exclusivos para PS4 es también uno de los más desafiantes. Cierto jefe final opcional da muchísimos quebraderos de cabeza...



NINJA GAIDEN
Itagaki, en su mejor momento. Esta obra maestra para Xbox se convirtió en poco menos que un fenómeno religioso para muchos de sus usuarios... los más expertos.



NUCLEAR THRONE
Morir. Reintentar. Volver a morir. Ésa es la pauta de este dungeon crawler, que no concede ni una "migaja" de misericordia al jugador. O lo haces perfecto o sucumbes.



LORDS OF THE FALLEN
Esta seguidora más que evidente de la saga *Dark Souls* es una de las aventuras más complicadas de todas las que podemos encontrar ahora mismo en el mercado.



MUTANT MUDDS
Acción y plataformas 2D, según Renegade Kid. Es un juego tan difícil que el mero hecho de superar una sola fase ya supone un motivo de alegría y satisfacción impagable.



HOTLINE MIAMI
Acción y frenesí retro en vista cenital para un título que posee un nivel de dificultad que, en ciertas ocasiones, roza lo demencial. Menos mal que es muy adictivo, porque, si no...

se regeneraba automáticamente, como sucede en la mayoría de los shoot'em up actuales.

Pero donde más se está desarrollando esta tendencia de juegos realmente desafiantes es en la industria independiente. Los ejemplos de esta forma de diseñar son incontables, y obras como *Super Meat Boy*, *Mutant Mudd Super Challenge*, *Nuclear Throne* y tantos otros nos han hecho pasar ratos tan frustrantes como gratificantes. Y es justo esto último, la satisfacción que proporciona superar el complicado reto que presenta cualquiera de estas producciones, el principal argumento que esgrimen la mayoría de los desarrolladores, estudios y compañías para negarse a integrar un selector de niveles de dificultad. Según algunos de los creadores de dichas obras, la exigente dificultad establecida en estos títulos está unida, de manera inseparable, a la experiencia de juego que nos proporcionan. Es un "todo o nada", por lo que rebajar la dificultad sería poco menos que arruinar dicha experiencia de juego. Es una argumentación que, al menos en principio, parece válida.

Una doble lectura

En alguna ocasión, ante la insistente aparición de ciertos rumores sobre la introducción de un "modo fácil", muchos seguidores de este tipo de títulos han dejado claro su rechazo total a la posibilidad de integrar un selector del nivel de dificultad. Nosotros, por mojarnos, entendemos perfectamente esta disposición inicial, ya que como jugadores más o menos habituales de dichas producciones, opinamos de igual forma: son títulos cuya experiencia de juego está unida de manera innegociable a dicha dificultad. Por citar un ejemplo, *Super Meat Boy* no sería lo mismo sin sus inconcebibles diseños de niveles imposibles. Eso lo tenemos claro, desde luego.

Pero, dándole vueltas al asunto y echando un vistazo a lo que muchos aficionados se ven "obligados" a hacer para poder "disfrutar" de esta clase de títulos, hemos caído en la cuenta de que existe otro punto de vista muy diferente. Y nos explicamos. Cada vez con más frecuencia, muchos jugadores que no se sienten capaces de afrontar retos tan duros como los que plantean esta clase de aventuras, o también los que no pueden dedicar las extensas sesiones de juego que demandan estos títulos, se conforman con acudir a YouTube, Twitch y demás medios online para visualizar partidas enteras (los populares "Walkthrough"). Es decir, en lugar de jugar, cada vez más personas se limitan a observar cómo juegan otros usuarios. Es una solución extrema y que, al menos a nosotros, no nos parece la más acertada.

Debemos tener presente que la dificultad es un término para nada objetivo y que está vinculado a cada usuario. Ante un mismo reto, habrá jugadores que lo superen a la primera y sin mucha complicación, mientras que habrá otros que lo encuentren casi imposible. Por lo tanto, ¿qué hay de malo en dar la opción a otros usuarios menos hábiles de disfrutar de una experiencia de juego que, para ellos, va a ser tan desafiante en un nivel de dificultad más bajo que la que supone a otros jugadores más expertos en niveles más exigentes? Si con eso se consigue que cada vez más jugadores disfruten de primera mano de muchas obras maestras, como la saga *Dark Souls*, nos parece la solución más sensata. ■



THE BINDING OF ISAAC
La muerte es lo más habitual en este curioso juego de desarrollo indie. Detrás de una línea estética muy particular, se esconde un título implacable que exprime, como pocos, la habilidad de los usuarios.



ROGUE LEGACY
Otro indie complicado no sólo de superar, sino de "competir" en él. ¡A veces, hay tantos disparos y enemigos en pantalla que no vemos ni a nuestro personaje! Y eso, sin mencionar la herencia genética...

LA NUEVA GENERACIÓN

Muchas de las producciones que actualmente están en desarrollo prometen seguir este camino y desafiar a nuestra habilidad. Éstas son las más destacadas.



NIOH
La versión preliminar que hemos podido probar para PS4 nos ha dejado impactados. ¿Más difícil que *Dark Souls*? Tiene toda la pinta. El Team Ninja tiene una gran aventura de ambientación samurái que llegará este mismo año.



LORDS OF THE FALLEN 2
A pesar de que esperábamos algo más de la primera parte, esta nueva entrega promete mejorar sus cualidades... pero manteniendo su implacable dificultad.



SCALEBOUND
Esta obra de Platinum Games desarrollada para Xbox One tiene un aspecto soberbio. Pero hasta principios del año que viene no podremos saborear su propuesta de rol con multijugador.



NUEVO JUEGO DE FROM SOFTWARE
No podéis haceros una idea de las ganas que tenemos de descubrir lo que planea este aclamado estudio nipón.



NIER AUTOMATA
Otra esperada producción de Platinum Games, esta vez exclusiva para PS4. Muchos ven en ella una especie de relevo espiritual del gran *Bayonetta*, por su frenético sistema de combate, combos y acción desmesurada, si bien también damos por hecho que tendrá un nivel de dificultad muy elevado.

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



UNCHARTED 4 EL DESENLACE DEL LADRÓN

Nathan Drake nos ha preparado una despedida por todo lo alto. Su aventura es ya el mejor juego de la historia de PS4.



BATTLEBORN

Los creadores de *Bordelands* regresan con un MOBA que hace de la variedad de sus personajes su mejor virtud.



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS

CONTENIDOS DESCARGABLES

CONTINUE



Uncharted 4
El desenlace del ladrón

UN BRIBÓN QUE TE ROBARÁ EL CORAZÓN

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Naughty Dog

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES
1-10

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico:
desde 59,99€
Digital:
desde 59,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Nathan Drake ha regresado una última vez y se ha llevado el tesoro más valioso para un personaje de videojuegos: el corazón de la gente. *Uncharted 4* es uno de esos títulos que nadie en su sano juicio debería perderse por nada del mundo.

Ésta es la primera vez que Naughty Dog extiende una saga a lo largo de dos generaciones, y el resultado ha superado con creces las expectativas, que siempre están por las nubes cuando del estudio californiano se trata. Puede que *El desenlace del ladrón* no marque un punto inflexión como el que supuso *El reino de los ladrones*, pero es, sin ninguna duda, la mejor entrega de la saga, y eso a pesar de que su margen para la sorpresa parecía muy estrecho.

Bruce Straley y Neil Druckmann, los que fueran directores del propio *Uncharted 2* y de *The Last of Us*, han vuelto a dejar su impronta, planteando una historia más madura que de costumbre, aunque sin renunciar a la socarronería inherente a Nathan Drake. Así, varios años después de haberse casado con Elena Fisher y de retirarse de la búsqueda de riquezas, se ve obligado a volver al negocio una vez más, por culpa de su hermano Samuel, a quien creía muerto. La vida de éste depende de que pueda encontrar un tesoro relacionado con el pirata Henry Avery, que habría fundado una utopía llamada Libertalia. A Nate no le queda otra que sumarse a la partida, lo que se traduce en múltiples dilemas familiares y morales, sin olvidar que detrás del botín también andan Rafe Adler, otro cazatesoros; Nadine Ross, la dueña de un ejército privado; y Héctor Alcázar, un personaje del que es mejor que no sepáis nada hasta que juguéis. El tono es digno de una película, y explota muy bien el trasfondo de los protagonistas, incluido el legendario Victor Sullivan. El cierre, además, es muy convincente. Es cierto que la aventura tarda un poco en arrancar y que repite algunos patrones narrativos de las anteriores entregas, pero cuando coge vuelo se torna ya imparable. Constantemente, uno teme que el espectáculo esté tocando ya a su fin, pero siempre hay un giro de guión adicional, lo que hace que la duración se vaya hasta las quince horas.

Una fortuna jugable

"Soy un hombre de fortuna, y debo buscar mi fortuna". Ése era el lema de Henry Avery, y Nathan Drake se lo toma a pies juntillas en su última aventura, que es una mina de oro continua. La saga parecía ya muy consolidada y con poco margen de innovación (*Uncharted 3* no trajo consigo nada que no se hubiera visto ya en el *2*), pero, haciendo múltiples fichajes jugables, Naughty Dog ha firmado una aventura equilibrada que, cual Arguiñano, esparce sus ingredientes con fundamento, a saber: tiroteos, plataformas, combates cuerpo a cuerpo, puzles, sigilo, conducción de vehículos... Todas esas acciones se sienten realmente ágiles, con mención »

PS4 YA TIENE UNA DE ESAS OBRAS MAESTRAS QUE JUSTIFICAN SU COMPRA. UNCHARTED 4 MARCA, EMOCIONA Y ROZA LA PERFECCIÓN ARTÍSTICA.



■ Naughty Dog ha logrado con el hardware de PS4 lo que prácticamente nadie había conseguido: hacer resoplar al jugador de pura incredulidad.



LO MEJOR

Técnicamente, deja en ridículo a la mayoría de juegos. La narrativa es la más madura de la saga. El ritmo jugable es una montaña rusa. Es largo e invita a rejugarlo, y cuenta con multijugador.

LO PEOR

Tarda un poco en arrancar, hasta el capítulo 5, más o menos. Se ha eliminado la opción de devolver las granadas que lanzan los enemigos. Repite ciertas estructuras narrativas.

■ Los flashbacks ahondan en la relación entre Nathan Drake y su hermano. Ambos sienten atracción por la historia y los tesoros desde niños.





■ Los tiroteos son tremendamente ágiles, gracias al fino manejo de las armas y al hecho de que muchas coberturas se rompen progresivamente.



■ Hay diversos coleccionables: 109 tesoros, 25 entradas del diario, 23 notas del diario, 36 conversaciones opcionales y 16 túmulos de roca.



■ El multijugador corre a 60 fps, por los 30 fps de la campaña, pero el grado de detalle general es menor. Todos sus DLC serán gratuitos.

» especial para dos novedades tan significativas como son el gancho con cuerda y el jeep, que se convierten en protagonistas de los mejores momentos.

Como no podía ser menos, no faltan las secuencias icónicas de la saga. Esta vez son menos grandilocuentes que el descarrilamiento de un tren o el hundimiento de un buque, pero están mejor repartidas. Mención especial merecen una persecución con el jeep, una secuencia en la que hay un lanzacohetes de por medio u otra relacionada con el Zodiaco. Os las contamos en clave minimalista para no destripároslas, porque son de las que invitan a los vítores y a los aplausos descarnados.

La IA ofrece cinco niveles de dificultad y, aunque no llega a los extremos de *The Last of Us*, resulta desafiante, pues los enemigos siempre tratan de rodearnos y emboscarnos. Se ha mejorado, especialmente, el comportamiento de los aliados, que siempre están prestos para ayudarnos, aunque se ha tomado la licencia de que no puedan morir y de que sean "invisibles" para los enemigos cuando estamos en modo sigilo, para evitar frustraciones.

La aventura resulta bastante rejugable, pues, una vez acabada, se desbloquea una tienda en la que podemos comprar cosas con los puntos de desbloqueo obtenidos: trajes alternativos, filtros gráficos, modificadores de juego (munición infinita, cámara lenta)... Además, es posible rejugar todas las subsecciones de la aventura, en cualquier orden y en cualquier dificultad.

Tiroteos complementarios

La campaña de *Uncharted 4* tiene entidad suficiente por sí sola, pero además hay un multijugador competitivo que, lejos de ser un mero apósito, tiene bastante empaque. Por equipos, podemos participar en refriegas en las que toman parte todos los héroes y los villa- »

UN EJERCICIO TÉCNICO DE DIEZ

Como Nadia Comaneci en los Juegos Olímpicos de 1976, Naughty Dog ha firmado una actuación brillante, de las que quedan en el imaginario popular para la historia. He aquí algunos ejemplos de las plásticas acrobacias que se ha marcado el estudio:



1 **Película jugable.** A menudo, se tiene la impresión de estar ante una secuencia CG, pero todo está hecho con el motor del juego. Tanto es así que no hay ni "cortes" entre las escenas de vídeo y el juego propiamente dicho.



2 **Anatomía.** Los modelados de los personajes se salen de la pantalla, en especial por el grado de detalle de las caras, tan vivas como expresivas. Y no faltan detalles como venas marcadas, heridas a flor de piel, mugre...



3 **Locomoción.** La expresión corporal se completa con unas animaciones que se cuentan por centenares. Por ejemplo, para subir a un jeep, se puede hacer desde cualquier posición, sin movimientos robóticos.



4 **Inmensidad.** Los escenarios son lineales en su ruta principal, pero están llenos de recovecos con coleccionables. Hay emplazamientos en los que manejamos un jeep y un barco y que son como pequeños mundos abiertos.



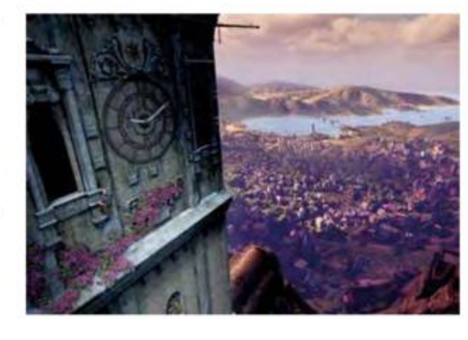
5 **Paisajes.** Ésta es la entrega más variada de la saga. Hay acantilados, una jungla, un altiplano a los pies de un volcán, fondos marinos, islotes paradisíacos, montañas con cascadas... Ojo a la fauna que los habita.



6 **Edificios.** A lo largo del viaje, pasamos por un palacete, una iglesia, mansiones, torres... Lejos de estar vacíos, los espacios interiores son un ejercicio de orfebrería sin parangón. Todo está cuidado de una forma obsesiva.



7 **Efectos.** La iluminación es digna de las Perseidas: luz solar filtrándose de múltiples maneras, linternas, antorchas... Los efectos de partículas, como el humo y las explosiones, tampoco se quedan atrás. Es una mascletá.



8 **Tiro de cámara.** Por lo general, la cámara sigue al personaje y podemos rotarla libremente a su alrededor, pero hay secuencias en las que adopta planos fijos o a contrapié para dejarnos con la mandíbula colgando de la cara.



9 **De concurso.** Se puede detener la acción en cualquier momento y echar mano del modo Foto para sacar imágenes de auténtica impresión. Así es como se sacan instantáneas, y no usando ridículos palitroques...



10 **Filtros.** Una vez acabada la aventura, podemos adquirir diversos modos de renderizado y rejugarla con ellos aplicados. Hay uno de cine negro, otro de polvo de tiza... El de "cel shading" es el summum bonum.

EL "GRAN NATE", EL MAGO DEL TESORO

Con La Traición de Drake, la fórmula de Uncharted pareció estancarse, pero esta nueva entrega ha ampliado el repertorio de trucos y el resultado es un espectáculo variadísimo y muy bien acompasado. La chistera de Naughty Dog no tiene fondo.



El gancho con cuerda, un recurso que se ha tomado del reseteo de *Tomb Raider*, es clave para desplazarse por los escenarios. Podemos balancearnos, correr por paredes, trepar en vertical, disparar desde el aire, tirar de objetos... Es todo un regalo.



La escarpia, que también recuerda al piolet de Lara Croft, se consigue muy avanzada la aventura y permite clavarse a las rocas más porosas, para poder trepar por riscos que, de otra manera, serían impracticables. De ahí a hollar el Himalaya, hay un paso.



Las cuestas, que, a priori, podrían parecer una nimiedad, añaden una nueva dimensión a las secciones plataformeras, pues se entrelazan muy bien con la escalada y con el uso del gancho. Si calculamos mal, la caída puede ser de las que no se cuentan.



El sigilo tiene más presencia, gracias a la posibilidad de esconderse en hierbas altas y a la introducción de un medidor de alarma de los enemigos, según estemos ocultos, nos hayan visto o estén investigando algún movimiento que hayan percibido.



Los vehículos manejables son la adición más grande. Destaca, en particular, un jeep cuyo avance depende del tipo de superficie por la que rodemos y que cuenta con un cabestrante para resolver pequeños puzles, como derribar un puente.



Hay varios "minijefes" en forma de combates cuerpo a cuerpo. El margen de control que tenemos en la mayoría de ellos no es muy grande (hay uno en el que sí), pero el espectáculo de golpes y cambios de plano resulta de lo más impactante.

» nos que ha habido a lo largo de la saga, lo que incluye a personajes como Chloe o Lazarevic. Se han replicado todas las mecánicas del modo Historia y, además, se han añadido cinco objetos místicos que permiten lanzar espectros, resucitar a aliados, teletransportarse, ralentizar o revelar la posición de los enemigos en el mapa. Hay tres modos: Duelo por equipos (llegar a 40 puntos), Comando (capturar tres zonas para sumar puntos) y Saqueo (coger un ídolo y llevarlo hasta nuestra base). No inventa la rueda, pero es tremendamente divertido. Sólo hay ocho mapas de serie, pero todo el contenido futuro (mapas, objetos y nuevos modos, como un cooperativo, será gratuito).

Un espectáculo paradisiaco

Técnicamente, *Uncharted 4* es el mejor juego de lo que llevamos de generación. Músculo técnico y dirección artística se dan la mano de una manera que sienta cátedra para lo que cabrá exigir a los juegos venideros. Se nota que a Naughty Dog le ha venido muy bien el aprendizaje exprés del hardware que logró al acometer la remasterización de *The Last of Us*. De primeras, lo que más entra por los ojos es lo realistas que son los personajes, y no es para menos, pero, a medida que uno progresa, ve que el trabajo de los escenarios es incluso mejor. Los paisajes, los edificios y los interiores son un ejercicio sublime de lo que se puede hacer cuando se tienen las ganas y los recursos necesarios para ello. La belleza campa a sus anchas por los lugares que visitamos, muchos de ellos concentrados en la recóndita isla de Madagascar. Distancias de dibujado, vegetación, efectos meteorológicos, contrastes lumínicos, efectos de humo... Es imposible quedarse sólo con una de las virguerías técnicas que los artistas de Naughty Dog han puesto en pantalla. Y no se quedan atrás la banda sonora ni el soberbio doblaje al castellano, dignos de una película.

Un vendeconsolas de infarto

Le ha costado dos años y medio, pero PS4 ya tiene una de esas obras maestras que justifican la compra de una consola. Hablamos de uno de esos juegos que marcan, emocionan y rozan la perfección artística. Hay que verlo en toda su dimensión para creerlo.



OPINIÓN

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Naughty Dog se ha sacado de la manga la mejor exclusiva de lo que llevamos de generación. *Uncharted 4* es una de esas experiencias vitales que explican por qué los videojuegos son un arte y que debería estar prohibido perderse. Lejos de conformarse, Nathan Drake se ha despedido con un tesoro que es oro puro.

98

VUESTRA OPINIÓN

WEB McRobin

"A pesar de ser poseedor de una Xbox One, y como buen amante de los videojuegos, he de quitarme el sombrero ante tal obra de arte. Naughty Dog cada vez se supera más."



WEB Raindom

"Muy bien Naughty Dog, que, una vez más, ha subido el listón en cuanto a calidad en los videojuegos. Otras desarrolladoras deberían aprender de cómo se debe hacer un juego."



LA SEGUNDA OPINIÓN

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



Uncharted 4 es un gran cierre para la saga, pero... ¿es la mejor entrega?

Aunque hemos puntuado Uncharted 4 con un merecido 98, no todas las voces de la redacción coinciden, o al menos, no lo hacen en los mismos términos. Inauguramos este mes "la segunda opinión", un análisis alternativo desde otra perspectiva.

Aunque suscribo todas las palabras de mi compañero Rafael Aznar, tras haber terminado la aventura, todavía no tengo claro si *Uncharted 4* es, en términos globales, realmente el mejor de la saga. Indiscutiblemente, en lo técnico lo es: el despliegue visual que pone en pantalla está, simplemente, a otro nivel. No resulta extraño pararse a admirar el entorno cada dos por tres, sus impresionantes paisajes y los pequeños detalles, que, al final, son los que lo hacen grande. Pero, como experiencia de juego, aun con momentos bestiales, con sus escarceos con las sensaciones más propias del mundo abierto, con esos cinematográficos duelos con "jefes finales", aun con todo, no dejan de venirme a la cabeza los "fantasmas" de juegos pasados. ¿Quién no recuerda la intensa escalada por el interior del tren descarrilado? ¿El duelo contra el helicóptero? ¿O escapar del agua que va anegando un carguero que se va a pique? Han sido tales los picos de intensidad que ha alcanzado la serie que el "más difícil todavía" se me antojaba complicado. ¿Qué más trucos podían quedar en la manga para poner al jugador al borde de la silla, con el corazón en la boca? Aunque los tiene, en este sentido, *U4* no ha logrado llevarme a un nuevo "nivel" dentro de la serie. Revive sensaciones ya pasadas, como los mencionados derrumbamientos de edificios, con pequeños giros y mejoras, y revolucionados al máximo gráficamente. Pero todo ello sobre una base familiar, de la que apenas se sale en puntos concretos.

A la sombra de The Last of Us

Tampoco ha ayudado que Naughty Dog haya mostrado algunos de los mejores niveles en ferias y haya intentado crear unas enormes expectativas con frases como "es el mejor inicio que hemos creado desde *The Last of Us*". Aparte de que ha sido el único juego desde entonces, lo cierto es que esperaba mucho más, por ejemplo, del arranque del juego. Algo como en "Indiana Jones": sorprender con unos primeros minutos que nos agarren por el cuello y nos atenacen hasta el final. No ha sido así. Quizá el arranque y la primera hora de juego sean de lo más flojo de la saga, con un ritmo irregular. Por suerte, cual bola de nieve deslizándose pendiente abajo, va a más,



a más, a más... y no afloja hasta los créditos. Algo parecido me pasó con *TLOU*, y es un juego que adoro.

De hecho, lo que más me ha gustado de *U4* es, precisamente, otro parecido con *TLOU*: su habilidad para jugar con las emociones, construir personajes más sólidos y plantear la narrativa (como la historia paralela al descubrimiento de Libertalia, que se nos cuenta a través de detallados documentos). Más allá de su bestial puesta en escena, de su fabuloso mestizaje entre videojuego y película, lo que recordaré dentro de unos años es el tono agridulce que transmiten las relaciones entre los personajes, pero, sobre todo, el magistral epílogo que cierra la saga. De verdad, no se me ocurre una forma mejor para despedirme de ellos y sentirlos como viejos amigos, con los que pasé grandes ratos y de los que, probablemente, no volveré a saber nada nuevo en lo que me queda de vida. Es amargo, pero, a la vez, inmensamente bello.

Por todos estos matices y aspectos como el soberbio doblaje, tengo claro que *U4* es uno de esos juegos que hay que tener en la estantería. Aun sin "inventar" nada, tardaremos bastante en volver a ver algo tan grande.



Los niveles en los que conducimos un jeep o un barco son un soplo de aire fresco, aunque la libertad y el mundo abierto no dejan de ser sensaciones controladas.



La relación entre los personajes y la propia "despedida" en sí están plasmadas de una forma magistral, gracias, en parte, a un no menos brutal doblaje.





Battleborn

LLEGA EL PRIMER GRAN "HERO SHOOTER"

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Shooter
DESARROLLADOR
Gearbox Software
DISTRIBUIDOR
2K Games
JUGADORES
1-10
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Castellano
FORMATO / PRECIO
Físico: 69,99€
Digital: 69,99€
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
16

Cuando sólo queda una única estrella en el universo y está a punto de ser destruida, es el momento de recurrir a medidas desesperadas: humanos, robots y alienígenas llegados de todos los confines del universo tendrán que unir sus fuerzas para pararle los pies al malvado Rendain y evitar que Solus, la última estrella, desaparezca del firmamento.

Con esta original premisa, arranca *Battleborn*, la nueva creación de los artífices de *Borderlands*, el shooter más original de la anterior generación. En esta ocasión, en lugar del alto componente RPG de la anterior IP de Gearbox, el ingrediente secreto para dar vida a *Battleborn* es nada menos que el MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).

Shooter con alma de MOBA

Por regla general, uno de los elementos más llamativos de los MOBA es la tremenda cantidad de personajes disponibles y, lo más importante, las grandísimas diferencias entre ellos. Gearbox ha intentado trasladar este elemento al género shooter, ofreciendo nada menos que veinticinco personajes jugables (sólo cinco están disponibles al principio), cada uno de ellos con unas características totalmente diferentes.

Cada personaje posee unas dimensiones, una velocidad y, lo más importante, un tipo de ataque totalmente exclusivos. Tan sólo un par de personajes encajarían en cualquier otro shoot'em-up. Al igual que en los MOBA, podríamos clasificar a los personajes según sus características: ofensivo, defensivo, tanque y de soporte. Encontraremos personajes con una potencia de fuego extrema, otros que ni siquiera lanzan proyectiles y sólo atacan cuerpo a cuerpo, algunos que lanzan hechizos a distancia... y, luego, están los personajes de "apoyo", que son capaces de curar a los compañeros, crear escudos protectores, etc.

Todos los personajes tienen un ataque principal, uno secundario y tres movimientos especiales que requieren una recarga temporal tras su utilización. Al comienzo de cada partida multijugador o capítulo del modo historia, todos empiezan su evolución desde el nivel 1 y, a medida que aumentamos su experiencia, con cada nuevo nivel adquirido, podremos seleccionar (a través del sistema Hélice) entre dos o tres mejoras para alguno de sus ataques, su escudo, su energía o su velocidad. En cada nivel, podemos evolucionar a nuestro personaje de una forma diferente. Además, cada personaje cuenta con quince rangos de experiencia (persistente, no se reinicia en cada nivel) que servirán para desbloquear nuevas mejoras de Hélice y diferentes paletas de colores. Por si todo eso fuera poco, también podemos hacernos con "loot" en determinados momentos del juego, que nos premiará con ítems de "equipo" que podremos acumular y equipar y que nos permitirá mejorar nuestra velocidad, nuestro escudo, la capacidad de atravesar escudos enemigos y hasta de construir trampas, torretas y drones.

Así, Gearbox ha concentrado la diversión y la "rejugabilidad" de *Batt-* »

LA CLAVE DE SU JUGABILIDAD ESTÁ EN LAS TREMENDAS DIFERENCIAS QUE HAY ENTRE CADA UNO DE SUS VEINTICINCO PERSONAJES.

Los ataques especiales no tienen por qué serlo; en la pantalla, el ataque de R1 de Montana convierte sus balas en incendiarias.



LO MEJOR

La variedad entre personajes y que el foco de su rejugabilidad esté en la evolución de los mismos. Su doblaje al castellano es inmejorable y su humor está al nivel del de *Borderlands*.

LO PEOR

Poca variedad en las opciones multijugador: tres modos, dos mapas por modo. Su sistema de "matchmaking" llega a desesperar. Que miembros de tu equipo no se lo tomen en serio.

Jugar solo el modo historia es algo aburrido y tremendamente fácil. Jugar junto a cuatro amigos es muchísimo más divertido.





Algunos de los jefes del juego tienen este aspecto tan espectacular. Tendrás que aprender sus movimientos para poder vencerlos.



Los Varelsi son una especie alienígena que se ha aliado con el malvado Rendain y que nos hará la vida imposible en la campaña del juego.



Controlar perfectamente y ganar en partidas online con cada uno de los personajes es el auténtico desafío que ofrece *Battleborn*.

» *leborn* en las tremendas diferencias entre sus personajes y en las posibilidades de evolución de los mismos, ya que, en lo que a opciones de juego respecta, quizá se quede corto en comparación con otros títulos del género.

Battleborn incluye un modo historia cooperativo, adornado con una buena cantidad de escenas de animación tradicional y compuesto por ocho episodios diferentes más un prólogo (unas diez horas de juego, en total), en el que pueden participar hasta cinco jugadores. Cada uno de los niveles posee una clasificación dependiendo de la puntuación obtenida y dos niveles de dificultad, algo que servirá para desbloquear algunos de los personajes, pero donde pasarás más tiempo es, sin duda, en el modo multijugador... siempre y cuando formes parte de un equipo medianamente competente, claro.

Opciones multijugador

Si lo tuyo es el multijugador competitivo, *Battleborn* también ofrece varias opciones, aunque no sean comparables en número y variedad a otros muchos shoot'em up. Gearbox ha incluido tres modalidades multijugador con dos mapas en cada una de ellas, en las que pueden participar un máximo de diez jugadores (cinco por equipo, ya que no existe el "todos contra todos"). Las

SUS TRES MODOS MULTIJUGADOR Y LOS DOS MAPAS DE CADA UNO DE ELLOS PUEDEN LLEGAR A QUEDARSE CORTOS.

LAS CLAVES DE UN SHOOTER DIFERENTE

Gearbox ha tomado prestados algunos aspectos del género MOBA para dar color a Battleborn e innovar en un género para el que parece que 2016 será un punto de inflexión. Os presentamos también las tres modalidades del modo multijugador.



Cada personaje posee una serie de ataques totalmente diferentes: cuerpo a cuerpo, a distancia, con armas, con hechizos... Aparte, podemos realizar hasta tres ataques especiales, como el de la pantalla, que tardarán en estar disponibles tras su uso.



Captura. La modalidad "más shooter" del modo multijugador nos obliga a conquistar tres puntos del mapa para acelerar el aumento de nuestro contador hasta llegar a 1000 puntos. Rápido y muy adecuado para cogerle el ritmo al título de Gearbox.



El sistema Hélice te permite personalizar las características de tu personaje en cada una de las partidas, pudiendo potenciar unos u otros movimientos dependiendo del equipo rival o el escenario del modo historia en el que nos encontremos.



Incursión. Más en el terreno de los MOBA, en este modo, tenemos que escoltar y proteger a nuestros "esbirros" mientras avanzamos por el mapa con el objetivo de acabar con todos los aliados del bando enemigo. No suele bajar de los veinte minutos.



El equipo, encontrado en cofres al completar niveles, nos permite modificar y mejorar aspectos de nuestro personaje tales como la velocidad de recuperación de escudo o energía, la potencia de nuestros ataques, el gasto al construir "aliados"...



Fusión. Muy similar a Incursión, aunque la meta sea conducir a nuestros esbirros a la muerte. Tendremos que "reciclar" a nuestros robots e intentar que los robots del bando enemigo no lleguen al punto de reciclaje... eliminándolos, por supuesto.

modalidades son Captura, Incursión y Fusión (detallados arriba). Si hay algo más molesto que las limitaciones del juego en este aspecto, son los problemas que su peculiar "matchmaking" puede ocasionar: el sistema únicamente forma los equipos al comienzo de la partida, y no se puede entrar en una partida ya empezada; si un jugador abandona el grupo, el equipo se queda cojo y, en *Battleborn*, eso es casi sinónimo de derrota. Además, si un jugador abandona el grupo durante el "matchmaking", el sistema vuelve a crear el equipo que queda incompleto desde cero, retrasando el comienzo de la partida de un modo que, a veces, resulta excesivo. La salida de la partida deja vendido a tu equipo y no te dará ni un solo punto de experiencia, aunque siempre puedes rendirte cuando el fatal desenlace parezca evidente... o si algunos miembros del equipo no dan la talla y no te apetece perder el tiempo con una infructuosa partida de más de veinte minutos.



OPINIÓN

Gearbox ha unido shooter y MOBA en un título en el que se le ha dado mayor importancia a los personajes y sus posibilidades que a sus opciones de juego. Variado y original, sólo se echan en falta algunos mapas más y algo de agilidad en la búsqueda de partidas multijugador. Técnicamente, no se le puede pedir más.

88

Por **Lázaro Fernández** @MelonGasoil

Nueva fórmula de shoot'em up

Si *Borderlands* marcó una nueva época en el género, *Battleborn* no va a quedarse atrás. Gearbox ha planteado una nueva forma de jugar a un shooter que, misteriosamente, se asemeja a la de *Overwatch* (Blizzard) y que concentra las horas de juego en aprender a manejar y evolucionar cada personaje. Su componente de MOBA también concentra sus posibilidades jugables en el necesario juego en equipo, algo que, hasta ahora, modificaba la potencia de fuego que podíamos descargar contra el enemigo, pero no nos daba la opción de ser protegidos o curados por un miembro de nuestro equipo o de atacar a un mismo objetivo cuerpo a cuerpo y a distancia al mismo tiempo.

Battleborn posee una factura técnica impecable (salvo contadísimos y ligerísimos bajones en su "frame rate") y un aspecto que cambia el "cel shading" de *Borderlands* por la animación 3D, a medio camino entre el dibujo animado y la animación por ordenador. No sabemos si el futuro de los shoot'em up pasa, necesariamente, por el género del MOBA, pero el resultado obtenido por Gearbox en *Battleborn* es de lo más esperanzador: originalidad y diversión para cualquier perfil de jugador.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Dartek

"Me conformo con que sea la mitad de bueno que Borderlands. Tiene pintaza, pero los usuarios de consola no sé si están preparados para el género MOBA."

WEB SaGaSensei

"Me da rabia tener que tragar shooters y MOBAs en consola mientras, a lo lejos (muy lejos), veo un Dragon´s Dogma Online F2P de calidad y sólo para Japón."



Filadelfia, cuna de la independencia estadounidense, es la ciudad donde se ambienta este reseteo de la saga *Homefront.*

Homefront The Revolution

CONATO DE REVOLUCIÓN EN LAS CALLES DE FILADELFIA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Shooter
DESARROLLADOR
Dambuster Studios
DISTRIBUIDOR
Deep Silver (Koch Media)
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS
Español
IDIOMA VOCES
Español
FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
18

Hermano, ¿vas a dejar que me consuma en las calles de Filadelfia?". Era lo que cantaba Bruce Springsteen en uno de sus temas más famosos. El "Boss" también le dedicó un tema al día de la independencia y, como si esas dos ideas se hubiesen juntado en una, ha llegado *Homefront: The Revolution.*

Tras un pedregoso desarrollo, en el que ha pasado por las manos de hasta tres editoras (THQ, Crytek y Deep Silver), este shooter ofrece una experiencia alejada de los estándares del género. El marco argumental vuelve a ser el que vimos en 2011: una invasión coreana del territorio de Estados Unidos. Sin embargo, se ha planteado como un reseteo total, por lo que los motivos de la invasión son otros, resumidos en que el armamento comprado por el Pentágono a Corea acaba por ser desactivado cuando, por el fracaso de las guerras en Oriente Medio y un hundimiento del dólar, el Tío Sam deja de pagar sus deudas. El resultado es el desembarco del ejército coreano en el país para "tutelarlo". Así, en la piel de Ethan Brady, un miembro de la resistencia, debemos luchar por expulsar a la armada invasora de Filadelfia, en una segunda guerra de la independencia. El punto de partida es muy bueno, pero, por desgracia, se queda prácticamente en la secuencia CG que abre el juego, pues el argumento da muy poco de sí.

A diferencia de su predecesor, *The Revolution* es un shooter de mundo abierto y ambientación urbana que toma muchas ideas de *Far Cry*, como la liberación de zonas a base de capturar puestos, que va ligada a un ligero plataformeo que funciona muy bien. En ese sentido, la ciudad está dividida en tres zonas (roja, amarilla y verde), lo que se traduce en distintos enfoques jugables.

El Che Guevara americano

La acción se escribe en forma de guerra de guerrillas, por lo que no hay prácticamente enfrentamientos a pecho descubierto. Por lo general, debemos ir a hurtadillas y tender emboscadas para huir con rapidez. En ese sentido, las misiones resultan bastante

ES UN JUEGO CON GRANDES IDEAS, PERO NO SIEMPRE BIEN EJECUTADAS, Y CON UN RENDIMIENTO TÉCNICO MUY FLOJO.

LO MEJOR

La captura de puntos estratégicos, que obliga a darle al coco. El planteamiento histórico de la secuencia de vídeo inicial. Las misiones resultan bastante variadas. La BSO acompaña con mucho tino.

LO PEOR

Las congelaciones de la imagen, muy frecuentes, no dicen nada bueno de la optimización. Al manejo de las armas le falta algo, y la IA falla como una escopeta de feria. Lo anodino del argumento.

El sigilo es fundamental. No sólo hay que ocultarse de los soldados, sino también de drones y dirigibles.





El Cry Engine 3 deja algunos momentos notables, especialmente cuando se combinan efectos de iluminación con una atmósfera nocturna.



Los miembros de la resistencia con los que nos toca departir tienen mucha personalidad, pero, por desgracia, los hechos no les acompañan... y el protagonista es mudo.

variadas, aunque el hilo principal se puede completar en apenas once horas. Lo bueno es que hay trabajos secundarios y la captura de puntos estratégicos es muy gratificante, junto con el sistema Corazones y mentes, que nos permite instar a la población de un distrito a rebelarse contra los invasores, lo que se deja notar en el terreno, en forma de hogueras, grafitis o actos de vandalismo. Asimismo, hay un modo cooperativo para cuatro jugadores, con seis misiones independientes y que se irá ampliando gratuitamente.

Sin embargo, *Homefront: The Revolution* tiene un problema bastante serio para ser un shooter. El sigilo funciona muy bien, sí, pero el manejo de las armas es mediocre y no logra transmitir la sensación de satisfacción de lograr un tiro a la cabeza, por ejemplo. Las posibilidades de personalización del arma (podemos convertir una pistola en un subfusil o un rifle en una escopeta) quedan en un segundo plano. A eso, añadid lo errática que es la IA, que lo mismo puede acribillarnos sin previo aviso que pasar por delante de nosotros sin vernos, quedarse parada durante unos instantes en mitad de una refriega o utilizar mal las coberturas.

Una resistencia con fugas

Dambuster Studios ha utilizado el Cry Engine 3 para hacer el juego, y el resultado presenta importantes altibajos. El diseño de la ciudad nos ha convencido, con áreas muy diversas que están al servicio de la jugabilidad, como los muchos edificios en los que se puede entrar, lo que se traduce en tiroteos que pueden ser muy verticales. El modelado de los personajes, sin llegar al nivel de las grandes producciones, también es muy apañado. Sin embargo, hay serios problemas de rendimiento y optimización. Cada vez que cumplimos un "miniobjetivo", se produce una ralentización considerable que deja la imagen congelada durante varios segundos (casi como si fuera un tiempo de carga), y hay algún que otro "bug". Al final, queda la sensación de que es un juego con grandes ideas, pero no siempre bien ejecutadas. Es evidente que su accidentado desarrollo lo ha lastrado.

OPINIÓN

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Logra algo difícil, como es ofrecer una propuesta distinta dentro de un género tan sobreexplotado como el del shooter, con algunas ideas de Far Cry y otras de cosecha propia, como su ambientación, pero tiene problemas que atañen al manejo de las armas, la IA y el rendimiento técnico. Una pena.

68

VUESTRA OPINIÓN

WEB Larsus

"Bueno... lo mismo dijisteis de PayDay 2 y es uno de mis juegos favoritos. No le niego ni uno solo de sus fallos, pero a mí me divierte. Espero no equivocarme con este juego."

WEB Pain

"No es de extrañar esta nota tan baja. Ya en la beta, se podían apreciar todas las carencias del título, pero le daré una oportunidad, a pesar de sus limitaciones."



DOOM regresa a nuestros mandos reviviendo lo mejor del juego original de Romero y Carmack pero adaptándolo a los nuevos tiempos que corren.

DOOM

EL REGRESO DE LA ÉPOCA DORADA DE LOS SHOOTERS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
id Software

DISTRIBUIDOR
Bethesda

JUGADORES 1-12

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico:
desde 69,95 €
Digital: 67,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Las puertas del infierno se abren de par en par para recibir a *DOOM*, la nueva entrega de la saga de id Software, que revoluciona el mundo de los shooter en primera persona adaptando lo mejor de los orígenes del género a los nuevos tiempos que corren.

No debe de ser nada fácil decidir hacer un shooter como *DOOM* en los tiempos que corren. En una era de shooters "guionizados" hasta la saciedad, de coberturas hasta en la sopa, regeneraciones automáticas de salud, combates estratégicos y tramas bélicas presentadas con escenas al estilo del Hollywood más palomitero, *DOOM* es una rareza. Y no debería serlo, porque este nuevo descenso a los infiernos bebe, en lo jugable, de nuestra primera visita al averno, allá por 1993, y su propuesta triunfó como hoy en día lo hace *Call of Duty*. Pero claro, los tiempo cambian y al igual que por aquel entonces surgieron decenas de clones de *Doom* lo que hoy se lleva es copiar la propuesta de Activision.

Innovando desde el pasado

Es curioso cómo algunos conceptos tan "viejunos" como llevar todo nuestro arsenal al mismo tiempo, recuperar salud o armadura recogiendo ítems, la ausencia de botón de esprintado (no hace falta porque vamos todo el tiempo corriendo), la ausencia de zoom en la mayoría de armas o que no podamos recargarlas pueda resultar tan refrescante en lo jugable. El ritmo de juego es frenético, no hay tiempo para coberturas, para campear o para pensar en la mejor estrategia para sobrevivir. Hay que moverse constantemente y avanzar soltando plomo a diestra y siniestra, ya que es la única forma de recuperar energía y munición. Eliminar a nuestros enemigos con una ejecución cuerpo a cuerpo, que se activa tras debilitarles, nos otorga energía mientras que usar nuestra motosierra para destrozarlos nos recompensa con munición. Esta mecánica es muy espectacular, ya que las ejecuciones contextuales cambian dependiendo de la parte del cuerpo en donde ataquemos.

DOOM ES UN PUÑETAZO DIRECTO A LAS TRIPAS, UNA ORGÍA FRENÉTICA DE DISPAROS, GORE Y ACCIÓN SIN DESCANSO

LO MEJOR

Una campaña muy adictiva. La dificultad es de las más altas que hemos visto en un FPS en mucho tiempo. El apartado técnico a 1080p y 60fps casi constantes hace que sea realmente rápido y fluido.

LO PEOR

El modo PvP multijugador es demasiado sencillo y repetitivo pese a las grandes opciones de personalización. El ritmo de juego, frenético y difícil, puede ser demasiado bestia para algunos.

Los niveles de ultraviolencia, marca de la casa, llenan nuestras pantallas de sangre y trocitos de demonios.





El sentido del humor está muy presente, el juego no se toma en serio a sí mismo y nos regala guiños geniales, como esta muerte Terminator.



El diseño de los niveles es realmente genial, está repleto de detalles y, además, todo se mueve a 1080p y 60 fotogramas por segundo.

Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie

OPINIÓN

id Software nos regala una de las mejores campañas FPS que hemos jugado en muchos años, una auténtica lección maestra de cómo innovar mirando a los orígenes del género. El editor de niveles, además, ofrece posibilidades ilimtadas. Lástima que el multijugador sea tan insulso y no esté tan pulido.

90

Matar y avanzar son las dos máximas de *DOOM*, convirtiéndo la experiencia de juego es un verdadero festín de adrenalínicos tiroteos. Esta entrega también hace caso omiso al estilo narrativo que impera en los shooters actuales. La historia está, no ya en un segundo plano, sino en un quinto, un sexto o directamente al fondo del todo. Lo que prima es la jugabilidad y los tiroteos, dejándose de florituras. Tampoco hay momentos de relleno que alarguen artificialmente la duración de la aventura, que supera las 15 horas de juego con holgura. Básicamente, lo espectacular es lo que juegas, no lo que ves en escenas guionizadas o secuencias cinemáticas. Pero esta entrega también incluye elementos novedosos en la saga, más acordes con la tónica actual, como un arsenal que podemos mejorar con montones de opciones que cambian su comportamiento, un traje que podemos perfeccionar aumentando la salud, la armadura, etc... o las pruebas rúnicas, desafíos contrarreloj que nos recompensan con nuevas mejoras, como ejecutar enemigos más rápido, por ejemplo. Lo mejor, aún así, son los desafíos de combate, una especie de objetivos secundarios, como ejecutar a 5 enemigos de una determinada manera, por ejemplo. Y eso sin contar los secretos, como los muñecos de juguete de los marines espaciales o los nivels clásicos del *Doom* original.

Gráficos obra del mismo Diablo

Nada de esto funcionaría a nivel jugable sin un apartado técnico tan potente. El motor id Tech 6 hace maravillas manteniéndose en casi todo momento a 1080p y 60 fotogramas por segundo, que resultan indispensablen para que el juego pueda ser así de veloz y de fluido. *DOOM* tiene, sin duda, una de las mejores y más difíciles campañas que hemos jugado en los últimos años en el género. Otro cantar es el multijugador que, aunque variado y con opciones de personalización resulta tremendamente insulso. Snapmap, la completísima herramienta para crear nuestros niveles (desde juegos de memorizar o tower defense y hasta de puzles) pone la guinda a este demoníaco pastel.

VUESTRA OPINIÓN

WEB SaGaSensei

“Una pena que el multijugador no esté a la altura, fué malísimo en la beta.”

WEB coco360

“Por fin un shooter como Dios manda, difícil, divertido, frenético, sin regeneración de vida, checkpoints limitados, escenarios grandes, muchos secretos y una buena campaña. Es como los 2 primeros Doom pero con la tecnología actual. Espectacular.”

Hay alrededor de 70 personajes jugables (contando a los que podéis procrear mediante matrimonios), y la mayoría sólo son reclutables en una de las dos versiones.



Fire Emblem Fates

DIFERENTES PERSPECTIVAS DE UN CONFLICTO ÉPICO

VERSIÓN ANALIZADA
3DS
GÉNERO
Rol táctico
DESARROLLADOR
Intelligent Systems
DISTRIBUIDOR
Nintendo
JUGADORES
1-2
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Inglés
FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95€
Digital: 39,99€
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
12

El nuevo *Fire Emblem* para 3DS sale en dos versiones muy diferentes (y una tercera por DLC de la que os hablamos en la sección de contenidos descargables). Dependiendo de la que escojáis, el protagonista, Corrin, tomará una decisión distinta en la guerra.

Corrin (al que podemos personalizar en sexo, aspecto y nombre) es el gran protagonista de *Fire Emblem Fates*. Creció como príncipe del agresivo reino de Nohr, pero, al principio del juego, descubre que su verdadera familia biológica es la que gobierna en el reino pacifista de Hoshido. Para complicar aún más las cosas, estalla la guerra entre ambos reinos, pues Nohr pretende conquistar Hoshido por la fuerza. En la edición *Estirpe*, Corrin se decanta por proteger a su familia biológica en el pacífico reino de Hoshido. Por el contrario, en *Conquista*, nuestro protagonista decide regresar a Nohr con su familia adoptiva e intenta cambiar, desde dentro, la naturaleza del reino de conquistadores.

Estrategia y rol

Como en anteriores entregas, las batallas combinan estrategia y rol por turnos, y se desarrollan en escenarios (aldeas, castillos, bosques, etc.) divididos en casillas, al estilo de un tablero. La clave es posicionar bien a nuestros personajes y salir victoriosos de las escaramuzas contra los miembros de los ejércitos enemigos. Para ello, hay muchas estrategias eficaces, como, por ejemplo, colocar a dos de los nuestros en casillas adyacentes para que se apoyen el uno al otro. Si pelean codo con codo muchas veces, puede que hasta acaben casándose y teniendo hijos que también pasen a convertirse en personajes jugables (de manera muy similar a la anterior entrega, *Awakening*, también de 3DS). Lo que sí supone una importante novedad en *Fates* es la existencia de las venas de dragón: en ciertas casillas de los escenarios, encontraréis puntos especiales con los que vuestros personajes de sangre real pueden interactuar, para producir efectos muy diversos, como crear puentes,

CORRIN CRECIÓ COMO PRÍNCIPE DE NOHR, PERO SU FAMILIA BIOLÓGICA ES LA QUE GOBIERNA EN HOSHIDO


Las animaciones de las escaramuzas son lo más vistoso. Cada versión tiene ciertos escenarios de batalla exclusivos, y otros se repiten, pero en combates muy diferentes.

Las venas de dragón permiten modificar ciertas partes de los escenarios, pero sólo podemos interactuar con ellas si utilizamos a un personaje de la realeza.





LO MEJOR

Batallas muy satisfactorias. Castillos personalizables. Multijugador local y online. Los amiibo de Marth, Ike, Lucina y Daraen son compatibles, y pueden reclutarse como personajes jugables.

LO PEOR

Las batallas no aportan tantas cosas nuevas como *Fire Emblem Awakening* en su día. La edición especial que trae las tres campañas juntas es demasiado limitada y difícil de conseguir.



Corrin es un avatar personalizable que editamos al comenzar la partida, al estilo de Daraen en *Awakening*.



Al atacar a un enemigo, comienza una escaramuza. Hay armas tanto de largo como de corto alcance.

congelar ríos y desatar tempestades, entre muchas otras cosas. Dependiendo de la situación de la batalla, las venas de dragón pueden serviros para desplazaros más rápidamente o para ralentizar al enemigo.

Estirpe es la versión más accesible, y la ideal para comenzar. Sus batallas son más sencillas y, además, permite realizar, en todo momento, desafíos extra con los que obtener fácilmente recompensas y experiencia para vuestros personajes. Por el contrario, *Conquista* está más pensado para jugadores veteranos en la saga y en rol táctico, y presenta unas batallas más complejas, con una mayor variedad de objetivos y situaciones; además, en *Conquista* no podéis recurrir a los desafíos extra, y estáis más limitados a la hora de subir de nivel a vuestros personajes. De todos modos, ambas versiones incluyen también distintas modalidades de dificultad para ajustarse a todo el mundo y, en la más alta, *Estirpe* es también un desafío monumental hasta para los más expertos.

Castillo personalizable

Otro nuevo elemento en ambas ediciones es el castillo personalizable que visitamos entre batalla y batalla. En el interior del castillo, podéis estrechar los vínculos entre vuestros personajes, construir una gran variedad de edificios (tienda de armas, herrería, casa de lotería, coliseo, etc.) y mejorarlos con los puntos obtenidos en las batallas. Además, es posible visitar castillos de los jugadores con los que os crucéis por StreetPass y pelear contra sus personajes. Y, esta vez, también podéis desafiar directamente tanto a amigos como a desconocidos en batallas competitivas locales y online, pues *Fates* incluye opciones multijugador muy superiores a las de su predecesor, *Awakening* (este aspecto era el que más cojeaba en aquella entrega).

Fire Emblem Fates es uno de los mejores juegos de todo el catálogo de 3DS, y un imprescindible para los amantes del rol y la estrategia. Por cierto, tened en cuenta que, si compráis una versión, podéis descargar la otra a mitad de precio. Vale mucho la pena.

Por **Roberto Ruiz Anderson** @Roberto_JRA



OPINIÓN

Fire Emblem Fates **es un juego extraordinario y muy ambicioso, que nos presenta perspectivas muy diferentes en historia, batallas y personajes de un mismo conflicto. Recomendamos empezar por *Estirpe*, aunque *Conquista* nos ha parecido ligeramente mejor en combates e historia.**

94

VUESTRA OPINIÓN

WEB Spountrak

"Yo tengo pensado comprarme los dos. Ya soy jugador experto en este tipo de juegos, pero empezaré por la versión más sencilla (Estirpe) para ir calentando."

WEB Linksen

"Yo conseguí reservar la edición especial con las tres campañas en una sola tarjeta. Este juego va a ser EL juego del verano para mí."

La barra de los ataques especiales de Aarbron se rellena con la sangre de sus enemigos.









Shadow of the Beast

UN CLÁSICO BAÑADO EN RENOVADORA SANGRE FRESCA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Plataformas / Acción

DESARROLLADOR
Heavy Spectrum

DISTRIBUIDOR
Sony Computer Entertainment Europe

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Idiomas ficticios

FORMATO / PRECIO
Digital: 14,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

El clásico *Shadow of the Beast*, de Amiga, llega a PS4 reimaginado, pero con su esencia intacta. Los encargados de esta nueva visión, Heavy Spectrum, han logrado una perfecta mezcla de acción, plataformas 2D y puzles rematada con un profundo sistema de combate. Este último es uno de los pilares del juego, con múltiples posibilidades que van desde golpes básicos hasta brutales ataques especiales que nos permiten encadenar ejecuciones a través de pequeños quick time events.

Las zonas de plataformas también están muy trabajadas, y casan a la perfección con los combates, logrando un equilibrio entre las diferentes mecánicas del juego. Mención especial merecen los puzles, y es que, si bien no son muy complicados, sí que están perfectamente integrados en el desarrollo de la aventura y nos regalan grandes momentos mientras exploramos el mundo de Karamoon.

Karamoon vuelve a tener a su bestia

La corta duración del juego (cuatro o cinco horas) se compensa con abundantes desbloqueables y extras como la inclusión del original de Amiga. Todos ellos se adquieren con puntos de Sabiduría de las Sombras, que conseguimos al completar cada nivel y que, sin duda, son un gran incentivo para volver a disfrutar de la aventura de Aarbron y acceder a todos sus contenidos.

También cuenta con un multijugador asíncrono y tablas de clasificación, un añadido testimonial que no está tan trabajado como otros apartados.

El diseño artístico merece mención aparte, y es que se nota el mimo puesto en cada entorno y criatura. Luce espectacular, gracias a un apartado gráfico que cumple con nota y en el que destacan la iluminación y algunos efectos. Eso sí, la banda sonora no destaca, más allá de su épico tema central.



OPINIÓN

Shadow of the Beast **es un regalo que los fans del original de Amiga y del género no pueden perderse. Grandes y profundos combates, fantástico diseño y una gran mezcla de acción, plataformas y puzles iluminan el regreso de Aarbron.**

87

Por Alejandro Oramas  @AleOramasMonzn

PLATAFORMAS PS4



Zombie Vikings Ragnarok Edition

ASGARD SE UNE A LA MODA ZOMBIE

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Zoink!

DISTRIBUIDOR
Badland Games

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 25,95€
Digital: --€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Los no-muertos llegan a Asgard dispuestos a levantar el Mjolnir y ganarse el respeto de Thor y del resto de los dioses nórdicos, en un simpático beat'em up con un alocadísimo punto de partida. Y es que Loki, el dios nórdico del engaño, se pone travieso y roba el único ojo bueno de Odín, quien acude a su hijo Thor para que lo recupere. Por desgracia, el dios del trueno está de farra con el resto de los dioses de Asgard y no tiene ninguna intención de cesar la fiesta por semejante asunto, así que Odín se ve obligado a resucitar a unos guerreros vikingos que cumplan con la tarea.

Mitología de risa

El tono cómico continúa durante toda esta aventura, que ya apareció en formato digital en septiembre del año pasado y que ahora llega en exclusiva a PS4 en formato físico, con 2 personajes adicionales y cuatro mapas extra para el modo Versus. Así, a lo largo de 25 niveles ambientados en ocho mundos diferentes, nos dedicamos a machacar los botones del mando para acabar con todos los enemigos que nos salen al paso, algo que lleva de 8 a 10 horas. Una tarea no muy difícil y que sería monótona de no ser por la originalidad que aportan los jefes finales y el fantástico multijugador cooperativo para cuatro (online y local). Por desgracia, aunque los diseños de personajes, las escenas de corte y el sonido están a gran nivel, el título conserva varios bugs que estropean la experiencia (imperdonable tras meses del lanzamiento en digital) y los extras tampoco resultan suficientes.

OPINIÓN

Sin ser el mejor beat'em up del momento, entretiene al jugar con amigos. Pero los bugs estropean una experiencia que prometía ser muy divertida y los escasos añadidos no justifican su compra en formato físico, salvo que no lo tengas digital.

65

Por **Luis López** @luigynaitor

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Pang Adventures

VUELVEN LAS POMPAS OCHENTERAS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción/Arcade

DESARROLLADOR
DotEmu/ Pastagames

DISTRIBUIDOR
DotEmu

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Digital: 9,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

B*uster Bros.*, o *Pang*, como lo conocemos por aquí, fue uno de esos arcades de Mitchell que supo conectar con la audiencia global a finales de los 80. Explotar pompas nunca había sido tan divertido. Y ahora, dos estudios parisinos, Dotemu y Pastagames, especializados en revivir y actualizar viejos títulos, han unido sus talentos para hacer lo propio con este clásico. ¿El resultado? Un título que respeta a pies juntillas la esencial del original, su estilo de juego o la diversión jugando en cooperativo, al tiempo que introduce nuevas armas, enemigos finales, un nuevo estilo artístico y nuevas modalidades de juego.

No es oro todo lo que "pang-rece"

Pang Adventures se estructura en torno a tres modos de juego. Como en los originales, el modo Tour nos invita a viajar por el mundo superando niveles inspirados en distintas zonas, como el Ártico, Bora Bora... Más de 100 niveles, en los que no faltan los power ups (desde ítems parar el tiempo a lanzallamas, shurikens...), bolas de distinto tamaño y rellenas de lava, humo, etc., y novedades como jefes finales. El principal enemigo, como siempre, es el tiempo.

Luego nos queda el modo Pánico, en el que debemos superar 99 niveles con 3 vidas y sin contínues, y el modo Puntos, una versión alternativa del modo historia en el que solo tenemos 3 vidas y debemos lograr el mayor récord posible. El problema es que, el modo Tour apenas dura dos horas y, después, solo quedan un par de variaciones de lo mismo. Vamos, que hay poco contenido. Y el apartado gráfico, aunque correcto, tiene menos encanto que el original.



OPINIÓN

Muy divertido si lo juegas en cooperativo, aunque algo escaso de modos y opciones. En dos horas lo habrás visto todo, y después solo te quedarán variaciones sobre lo mismo. Eso sí, la diversión de esas dos horas es enorme.

68

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Los combates se desarrollan por turnos, y tenemos un límite de movimientos para completar la misión.

Valkyria Chronicles Remastered

UNA HISTORIA QUE SIGUE VIGENTE EN LA "NEXT GEN"

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol táctico/ estrategia

DESARROLLADOR
Sega

DISTRIBUIDOR
Sega/Koch Media

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés/Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 24,95€
Digital: 19,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Uno de los títulos de culto de la era PS3 de SEGA, *Valkyria Chronicles*, salta a PS4 con una nueva remasterización que, aparte de mejoras visuales, añade todo el contenido DLC, un nuevo dificultad y otras mejoras... aunque vuelve a llegarnos en perfecto inglés.
Su historia remite a un ficticio 1930, en el que dos grandes facciones entran en guerra. Una zona neutral, Galia, es invadida por tener en abundancia un preciado recurso, el Ragnite, altamente curativo y energético. En este contexto conoceremos a Welkin Gunther y Alicia Melchiott, los dos protagonistas, que se enrolarán en el ejército nacional para luchar contra los invasores. Sus miedos y sus dudas son algunos de los elementos que enriquecen la trama del juego.

Remasterizando la táctica por turnos

Valkyrie Chronicles se desarrolla como si fuera un antiguo libro, tanto estéticamente, como por su división en capítulos y secuencias. En muchas de ellas nos esperan largas conversaciones y combates tácticos, en los que podemos desplegar hasta 20 unidades (expertos en cohetes, francotiradores, ingenieros...). Utilizar bien nuestra barra de movimiento, para situarnos por el entorno antes de actuar, es una de las claves hacia la victoria, así como conocer las fortalezas y miedos de cada unidad.

Aunque sigue ofreciendo una gran historia y una soberbia jugabilidad, que valorarán los fans del género, no está exento de problemas. Más allá de su no traducción, el desarrollo puede resultar algo lento, sobre todo cuando a la CPU le toca mover a sus unidades, sin que podamos hacer nada más que mirar.
Y técnicamente, aunque se nota algo la mejoría con la remasterización, lo cierto es que hay dientes de sierra y otros defectillos menores que afean el resultado final. Pero, aun con todo... mola.



OPINIÓN

Su apasionante historia y su gran jugabilidad siguen siendo tan soberbias como cuando se lanzó en PS3... aunque sigue arrastrando algunos fallos de ritmo, llega sin traducir y la remasterización podía haber cuidado un poco más los gráficos.

86

Por Thais Valdivia @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4



Alienation

ACCIÓN AL GUSTO "HOUSEMARQUE"

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Housemarque
DISTRIBUIDOR Sony Computer Entertainment Europe
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Digital: 19,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO



OPINIÓN

Housemarque lo ha vuelto a hacer. *Alienation* es un título de acción ideal para jugar en compañía (sin opciones locales) con el que disfrutar de frenéticas batallas con armas láser. Si os gustó *Dead Nation*, *Alienation* no os defraudará.

80

S*uper Stardust, Dead Nation, Resogun* han bastado para consagrar a Housemarque como uno de los estudios más hábiles a la hora de parir experiencias "indie" rebosantes de acción y partículas. Su nueva criatura, *Alienation*, no se aleja de la fórmula y, de hecho, es un arcade de tiros con control "twin stick" (apunta con el stick derecho, te mueves con el izquierdo), que remite bastante a su juego de zombis, *Dead Nation*, pero sustituyendo a los no muertos por aliens (xenos, como se llaman en el juego), sin olvidar el cooperativo, en esta ocasión solo online y para cuatro jugadores.

El cambio de zombis por aliens abre la puerta a unos enemigos más variados y listos que los no muertos. Los hay armados, que atacan en manada, pequeños, grandes...

Un desafiante reto

Jugando solo, Alienation es un reto complicado, con algunos momentos que son casi imposibles de superar en solitario. Si abrimos la partida online, aparte de que se unan otros jugadores, podemos permitir que nos invadan, y enfrentarnos a otras personas (si salimos victoriosos, las recompensas pueden ser jugosas). Por si fuera poco, podemos jugar con muerte permanente, es decir, que si morimos en mitad de una misión/objetivo, tendremos que volver a empezar desde el principio...

Tampoco falta un toque rolero, con detalles como subir de nivel y mejorar nuestras habilidades para que sean más dañinas o duraderas, un aspecto que se ve reforzado con la inclusión de 3 clases de personaje, mejores armas que podemos conseguir, orbes para mejorar sus características...

Por **Luis López** @luigynaitor

PLATAFORMAS PC



Stellaris

A LA CONQUISTA DEL ESPACIO

VERSIÓN ANALIZADA PC
GÉNERO Estrategia
DESARROLLADOR Paradox Interactive
DISTRIBUIDOR Meriediem Games
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES –
FORMATO / PRECIO Físico: 39,95 € Digital: 39,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 12

OPINIÓN

Stellaris es un juego con un desarrollo y mecánicas que ya hemos visto en otros juegos, pero que están magistralmente aplicadas. Lo mejor es la vida propia de cada partida que jugamos, con universos creados de forma procedural.

90

El género de la estrategia, en su vertiente más espacial, ya ha dejado un montón de grandiosos exponentes que han ido ampliando sus fronteras. Ahora Stellaris da un paso más allá, con un sistema de juego más amigable, tanto para expertos como novatos, y lo riega con sorpresas.

Desde un universo creado de forma procedural en cada partida, a las misiones y situaciones imprevistas que nos esperan, *Stellaris* es una sorpresa continua. Hay que explorar el espacio con pequeñas naves, descubrir nuevos sistemas solares, recorrer los planetas en busca de recursos, diseñar flotas con distintos tipos de nave, exterminar aquellas formas de vida que supongan un obstáculo para nuestros intereses comerciales, investigar y desarrollar nuevas tecnologías, contactar con misteriosas naves e intentar aprender de ellos...

Una "stella" en el firmamento

Paradox se ha sacado de la manga un título repleto de opciones y posibilidades, con un sencillo manejo que, en algunas facetas, como la diplomacia, puede resultar más limitado que en otros juegos del género. Pero eso no impide que el calado de nuestras decisiones tenga más peso que en otros títulos de corte similar. Es como si cada decisión influyera más en el devenir de nuestro imperio, como si todo estuviera menos guionizado y fuera más abierto.

Además, el juego no es muy exigente, por lo que equipos más modestos podrán moverlo sin problemas, sin olvidar que, además, está abierto a que los usuarios puedan modificarlo por completo. Y en castellano. Y con edición física. ¿Se puede pedir más?

Por **Jorge Sanz Fernández**

PLATAFORMAS PC



Total War Warhammer

LA GUERRA SE VUELVE ¡FANTÁSTICA!

VERSIÓN ANALIZADA
PC

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
The Creative Assembly

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: desde 49,95 €
Digital: 36,49 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

T*otal War* se ha labrado una reputación dentro de la estrategia "pecera" gracias a una serie de entregas que han brillado en lo técnico y lo jugable. Un camino ascendente que alcanza una nueva cima con su primer flirteo con la "ficción".** Y es que, hasta ahora, el realismo y la fidelidad histórica había sido uno de los pilares de la serie, a la hora de recrear batallas entre pueblos y culturas que habitaron la faz de la Tierra. Ahora, al combinar sus enormes posibilidades jugables con las de la gran obra de Games Workshop, muchas de sus limitaciones y barreras han caído por su propio peso, logrando el juego ser familiar y novedoso y sorprendente al mismo tiempo. ¿Cómo lo ha logrado?

El toque fantástico

La introducción de magia, unidades más variadas y fantásticas, o de nuevas estratagemas a la hora de entrar en combate (como cavar túneles para realizar emboscadas), abren un mundo de nuevas posibilidades, que logran que el juego sea fresco. Sigue habiendo héroes, gestión de nuestro imperio, batallas en tiempo real en las que comandamos a las tropas... pero la mayor variedad de razas y opciones, hacen que el juego sea tremendamente satisfactorio. Y llega en perfecto castellano y con una edición física limitada, con caja metálica, que es para verla. Eso sí, como siempre, pide una buena máquina para poder jugar, y no todos los personajes están disponibles desde el principio en la campaña.



OPINIÓN

Consigue algo que parecía imposible, mejorar a la última entrega *Attila*. Tiene todas sus virtudes, con el añadido de un mundo fantástico para dar rienda suelta a la imaginación. Lástima que los requisitos sean tan elevados...

94

Por **Jorge Sanz Fernández**

PLATAFORMAS PC



The Climb

MANUAL DE ESCALADA PARA VAGOS

VERSIÓN ANALIZADA
PC

GÉNERO
Deportivo

DESARROLLADOR
Crytek

DISTRIBUIDOR
Crytek

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
–

FORMATO / PRECIO
Digital: 49,99 $

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Crytek ha firmado numerosos títulos revolucionarios, como *Far Cry* (que llevó los shooters al mundo abierto) o *Crysis*, por su impresionante despliegue técnico. Su nueva meta ahora es llevar un deporte como la escalada al terreno virtual. The Climb, que así se llama, ya está disponible en la tienda de Oculus, eso sí, a un bastante elevado. Suponemos que las novedades y las innovaciones técnicas hay que pagarlas... El caso es que The Climb parte de una idea muy sencilla: escalar por paredes rocosas virtuales. En el visor, vemos dos manos virtuales, que controlamos moviendo el visor y pulsando los botones del mando de Xbox. LT y RT sirven para que nuestras manos se aferren a salientes, mientras que con LB y RB nos embadurnamos de talco para resbalar menos. En nuestras muñecas podemos ver indicadores que reflejan nuestro cansancio si, por ejemplo, nos quedamos mucho tiempo colgando de una única mano.

Como si estuvieras allí mismo...

Esa es la mejor sensación del juego, porque el control y el avance es un poco irregular. Para trepar, muy a menudo debemos estirar el cuello, bien para alcanzar ese saliente que está por encima nuestro o para ver que hay más allá de una pared, un gesto que de primeras puede parecer gracioso, pero que a la larga se torna en algo incómodo. El control tampoco responde siempre todo lo bien que quisiera (las manos virtuales no siempre se posan donde queremos al mirar al saliente). Si a eso sumamos el precio, pues es para pensárselo un poco...



OPINIÓN

The Climb consigue hacernos sentir que estamos ahí, colgados de una pared... aunque ni el control, ni los gestos que nos obliga a hacer logran que la experiencia sea tan real como para engañar a nuestra mente...

70

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | PS Vita



Day of the Tentacle Remastered

UNA BUENA RACIÓN DE NOSTALGIA

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Double Fine
DISTRIBUIDOR Double Fine
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Digital: 14,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 3

En 1993, David Grossman y Tim Schafer rubricaron, para LucasArts, una de las mejores aventuras gráficas "point & click" de todos los tiempos. Ahora puedes volver a disfrutarla, puesta al día, tanto en PS4 como en Vita gracias al "Cross-Buy". Su trama nos presenta a tres amigos, Bernard, Laverne y Hoagie, que por vicisitudes de la vida, acaban cada uno en una época temporal distinta (el presente, la época de la declaración de la independencia y el siglo XXII), pero con un objetivo común: recomponer el pasado para salvar al mundo del Tentáculo Púrpura. Para ello deberán cooperar envíandose objetos por el retrete, que utilizaremos para resolver todo tipo de puzles con una pizca de lógica. De la aventura en sí, poco o nada se ha tocado: los chistes, los puzles, sus mecánicas... todo sigue como hace más de 20 años.

El arte de remasterizar "bien"

Lo que sí ha tocado la remasterización, y a base de bien, ha sido la parte gráfica. Pero, por fortuna, desde el cuidado y el respeto. Se han tomado los gráficos 2D originales y se han optimizado en HD con sumo cuidado, dejando como resultado un bello y colorista remaster. Conserva las voces e inglés y los subtítulos en castellano (aunque van algo desincronizados a veces), además de incluir una galería de bocetos, una pista de audio con los comentarios del equipo e incluso el *Maniac Mansion* original, aunque sin remasterizar y en inglés. Lo que se dice una buena raciónde nostalgia en vena...



OPINIÓN

Una gran aventura gráfica que vuelve por todo lo alto con gráficos mejorados, pero con todas las señas de identidad que la hicieron popular en los años 90. No te lo pienses y déjate conquistar por el Tentáculo Púrpura.

89

Por **Clara Castaño** @claracastruiz

PLATAFORMAS PC



Flat Kingdom

PIEDRA, PAPEL Y ¿PLATAFORMAS?

VERSIÓN ANALIZADA PC
GÉNERO Acción/Plataformas
DESARROLLADOR Fat Panda Games
DISTRIBUIDOR Games Starter
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Digital: 7,99€
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 3

El clásico juego del "piedra, papel o tijera" sirve como mecánica principal en este artístico plataformas indie, que combina jefes finales, recolección de monedas, puzles y elementos propios de los metroidvania para formar a algo distinto. El punto de partida es algo tópico: el orden del mundo se altera cuando un ladrón roba una joya y, además, la princesa del reino desaparece. A nosotros, una criatura "informe" nos toca solucionar la papeleta, en un desarrollo plataformero que se extiende por mundos de diversa ambientación, con un número variable de niveles de desarrollo 2D. En ellos nos esperan saltos, monedas coleccionables, elementos que podemos destruir y, cómo no, enemigos. Contra estos últimos debemos aprender rápido una de las mecánicas clave del juego: cambiar de forma, al estilo piedra, papel y tijera, para vencerlos con la forma que les hace daño..

Un protagonista "cambiante"

En este desarrollo variado tampoco faltan los jefes finales, de tamaño descomunal, que también debemos derrotar explotando el caracter cambiante del protagonista. Pero, sin duda, lo más llamativo es su bello y colorista apartado gráfico, que aunque de apariencia y formas simples, esconde algunos efectos y rutinas sorprendentes.

Gracias al sistema de monedas, que nos pica a recogerlas todas dentro de cada nivel, *Flat Kingdom* es bastante rejugable. Además, su banda sonora ha corrido a cargo de Manami Matsumae, quien dejò su impronta en series como *Mega Man* o títulos más recientes, como *Shovel Knight*.

OPINIÓN

La combinación de estética, mecánicas jugables interesantes y precio más que ajustado hacen que este indie sea un caramelito que merece probar. Además, tampoco exige una gran máquina para poder disfrutarlo...

80

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



REJUGADO

Project CARS Edición Juego del Año

UN GRAN SIMULADOR, CON UN RECALIBRADO COMPLETO

PLATAFORMAS
PS4 | Xbox One | PC

ANALIZADO EN
Hobby Consolas 287

NOTA 93

El 7 de mayo de 2015, se lanzaba, en PS4, One y PC, el que, para muchos, es el mejor "simulador" de velocidad de consola. Despuntó gracias a su control y se ha ampliado durante doce meses.
Este crecimiento se ha basado en "tres patas": las actualizaciones regulares, que han añadido más de 500 mejoras —desde nuevas opciones, como rankings de amigos online, a ajustes en físicas o mejoras en la climatología—, el DLC gratuito —que, básicamente, han sido diez coches y personalizaciones— y el contenido descargable de pago. Así, el escueto plantel inicial de 65 coches ha crecido hasta los 125 y se han añadido cuatro nuevos circuitos (ampliando la oferta total a 35 entornos y más de 100 recorridos). Ahora, para celebrar este año de vida repleto de mejoras, llega la edición "GOTY" o juego del año, que recopila todos estos añadidos e incorpora un par más: dos coches exclusivos, los Pagani Zonda Revolution y Huayra BC, y la versión GP de Nürburgring.

Un año de "campeonato"

Donde *Project CARS* no ha crecido en exceso ha sido en sus modos de juego. Siguen estando los mismos que en el lanzamiento original, como un modo Carrera que nos insta a crecer como piloto y superar diversos retos, como llegar a lo más alto de la competición en un máximo de diez temporadas, defender nuestra corona o, incluso, alzarnos con la victoria en tres disciplinas distintas. Es un modo "atípico" en muchos sentidos, ya que, por ejemplo, no ganamos dinero para mejorar nuestros vehículos, que ya vienen optimizados de fabrica. Tampoco faltan las típicas carreras sueltas, los entrenamientos, los desafíos de la comunidad (llamados

PROJECT CARS GOTY AÑADE CONTENIDO EXCLUSIVO DE ESTA EDICIÓN... AUNQUE NO DEJA DE SER ALGO "ANECDÓTICO".

TODO EL CONTENIDO AÑADIDO

En estos doce meses, *Project CARS* ha ido incorporando nuevos contenidos y puliendo todos sus apartados.



Coches exclusivos Edición GOTY

El elitista fabricante italiano Pagani presta, de forma exclusiva a la edición GOTY, dos de sus últimas creaciones: el Zonda Revolution y el Huayra BC, dos bestias pardas que te obligarán a sacar lo mejor de ti para dominarlas.



Circuito Exclusivo Nürburgring

Se trata de un trazado que, desde 1927, ha sido la sede del Gran Premio de Alemania. Es un trazado más corto que el del circuito completo (una cuarta parte) y que no siempre ha formado parte de calendarios como el de la Fórmula 1.



Más de 50 coches adicionales

Durante los últimos doce meses, se han ido lanzando paquetes temáticos, como "Renault Sports", que han añadido 4-5 coches de media. Todos estos paquetes, así como diez coches gratuitos, están incluidos en la edición GOTY.



Paquetes de decoración

La comunidad de usuarios ha creado diversos paquetes para decorar los vehículos (con acabados como éste de la imagen) y que han ido llegando a la tienda de forma gratuita. Todos están recopilados también en la edición GOTY.



Cuatro circuitos adicionales

Se trata de Mojave, el circuito neozelandés Ruapuna Park, el circuito Stanceworks y Nürburgring. Todos ellos presentan, además, diversas variantes, lo que eleva a más de 100 la cifra de trazados donde correr (en 35 localizaciones).



Otras mejoras

Vía actualizaciones, se han ido añadiendo más de 500 mejoras de todo tipo, desde la recreación de la lluvia (como podéis ver arriba) a ajustes en el desgaste de los neumáticos, en los boxes, en las físicas, en los circuitos...

"red de pilotos") ni las competiciones online, que nos permiten crear torneos privados. Y es que *Project CARS* se centra justo en eso, en ofrecer una gran experiencia de conducción, dejando a un lado todo lo que se aleje de esa idea. Y lo consigue con creces, gracias a un fabuloso control repleto de matices que diferencia, aún más, la experiencia entre clases y vehículos. En este sentido, incluso supera las sensaciones de mitos como *Gran Turismo* o *Forza Motorsport* y, si juegas con un volante como el T300 RS, ya ni os contamos...

Configura el reto a tu medida

Uno de los rasgos característicos de *Project CARS* es que, además, permite configurar una enorme variedad de opciones y reglajes, desde el número de vueltas al consumo de gasolina, el desgaste de neumáticos o, incluso, la presencia de daños aleatorios. Por poder meter "mano", hasta podemos configurar la velocidad a la que pasan el tiempo y los efectos climatológicos en una carrera, para que se haga de noche y nos llueva y haga sol incluso en un evento a pocas vueltas. Muchas de estas opciones y otras "menores", como poder acceder al modo foto durante las repeticiones de las carreras, se han ido añadiendo vía actualizaciones gratuitas, y es donde se concentran todas las novedades jugables de peso (ajustes en IA, física, control, boxes, nuevas opciones...). Salvo que seas un completista que lo quiera "todo", esos añadidos gratuitos son lo más importante a nivel jugable, y están al alcance de todos los que ya tengan el juego (el lanzamiento original va por la versión 10.0 en consolas y la 10.2 en PC, para añadir compatibilidad con la realidad virtual). ■

¿MERECE LA PENA VOLVER A JUGARLO? No

La edición GOTY de *Project CARS* está pensada para los fans del juego que no hayan picado con el DLC o que quieran tener todas las versiones. Pero, si te dan igual los 52 coches extra y los cuatro circuitos adicionales, lo más "importante" lo tienes ya. Otra cosa es si no tienes el juego: en ese caso, es un sí rotundo.



■ La edición GOTY de *Project CARS* incorpora todo el contenido descargable, como el pack Aston Martin, que añade un total de cinco coches.



■ El Pagani Zonda Revolution es uno de los dos coches exclusivos de esta edición. Por ahora, no hay planes de venderlo por separado.







Recomendamos a todos los poseedores de 3DS y amantes del rol y la estrategia que jueguen a las tres campañas de *Fire Emblem Fates*, y en el siguiente orden: *Estirpe*, *Conquista* y *Revelación*.

FIRE EMBLEM FATES

3DS · 19,99 €

Revelación

Mucho más que un complemento a *Estirpe* y *Conquista*: *Revelación* es una tercera línea argumental, aún más completa que las otras dos.

Aunque hay dos ediciones básicas de *Fire Emblem Fates*, también existe una tercera versión que se vende casi exclusivamente como DLC a través de la eShop (el "casi" es porque también viene incluido en la agotadísima edición especial del juego, que trae las tres campañas de serie).

Mientras que en *Estirpe* Corrin decide aliarse con su familia biológica de Hoshido y en *Conquista* se decanta por volver con su familia adoptiva de Nohr, en *Revelación* su decisión es la más sabia de todas: Corrin llega a la conclusión de no tomar partido por ninguno de los dos bandos, e intenta convencerlos a todos de que pongan fin a la absurda guerra. Pero al tomar semejante postura, tanto Hoshido como Nohr consideran que Corrin les ha dado la espalda y ambos reinos lo tachan de traidor. Además, Corrin pronto descubre una terrible verdad: hay una fuerza oculta y tenebrosa que mueve los hilos de la guerra con sus manipulaciones, y que es el verdadero enemigo al que hay que derrotar a toda costa.

A medida que avancéis en la aventura, iréis reclutando a los personajes que conocisteis tanto en *Estirpe* como en *Conquista*, incluyendo los miembros de ambas familias reales. Esto multiplica mucho las posibilidades, tanto en las batallas como fuera de ellas con las relaciones entre personajes (sí, los mismos que en las otras versiones luchan a muerte entre ellos, en Revelación pueden vivir felices y comer perdices).

Jugablemente está a medio camino entre *Estirpe* y *Conquista*, y toma lo mejor de ambas ediciones. *Revelación* mantiene los desafíos opcionales de *Estirpe* que nos permiten conseguir fácilmente experiencia y recompensas si lo deseamos, y al mismo tiempo ofrece una variedad de situaciones y objetivos en las batallas comparable a *Conquista*. Aun después de haber acabado *Conquista*, muchas de las batallas a las que os enfrentaréis en *Revelación* os seguirán sorprendiendo por su originalidad, y por supuesto visitaréis un buen puñado de escenarios que son exclusivos de esta campaña.

VALORACIÓN: La mejor campaña en contenidos e historia. Es recomendable jugar antes a las otras dos versiones, y gozar al ver cómo se unen los elementos de ambas en la perspectiva definitiva de esta inolvidable aventura.

FALLOUT 4

Far Harbor

PS4 | Xbox One | PC ■ 24,99 € ■ 6 GB

Tras *Automatron* y *Wasteland Workshop* (de los cuales os hablamos el mes pasado), llega ahora un contenido adicional mucho más ambicioso. *Far Harbor* nos lleva a una isla completamente nueva, y ambientada en Maine (noreste de Estados Unidos). Allí debemos resolver un caso de la Agencia de Detectives Valentine, que consiste en localizar a una chica y a una colonia secreta de synths. La nueva localización viene acompañada de una gran variedad de nuevos elementos, entre ellos un amplio número de personajes, poderosas armas y criaturas mutantes que han sido diseñadas para adaptarse con naturalidad al nuevo entorno. Además, vuestras decisiones afectarán directamente al destino de la isla y de sus habitantes.

VALORACIÓN: Es muy caro, pero en su defensa hay que decir que es el DLC más grande que ha creado Bethesda, y ofrece mucho contenido.









THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH

Afterbirth

PS4 | Xbox One | PC ■ 10,99 € ■ 443 MB

Esta expansión está disponible desde hace unos meses en la versión de PC, y ahora llega también a PS4 y Xbox One. *Afterbirth* incluye nuevas localizaciones, jefes, desafíos, una banda sonora ampliada y un nuevo modo en el que recibimos mayores recompensas a cambio de más riesgos, entre otras cosas.

VALORACIÓN: Estupenda expansión para el aclamado juego de mazmorras indie.



MINECRAFT: Wii U EDITION

Pack Super Mario

Wii U ■ Gratis ■ 70 MB

Esta actualización gratuita para la versión de Wii U del exitoso juego de Mojang nos trae algo muy especial: una gran variedad de skins y objetos de creación basados en el universo de la mascota de Nintendo. Incluye 40 nuevos aspectos (Mario, Luigi, Bowser, etc.), paquetes de texturas y melodías de juegos de Mario.

VALORACIÓN: Todo un regalo. La verdad es que *Mario* y *Minecraft* combinan muy bien.



NARUTO SHIPPUDEN: U.N.S. 4

Los Cuatro del Sonido

PS4 | Xbox One | PC ■ 6,99 €

Cuatro nuevos personajes jugables se unen a *Ultimate Ninja Storm 4*: Jirobo, Kidomaru, Sakon/Ukon y Tayuya. Son los ninjas de la Aldea Oculta del Sonido que trabajaban a las órdenes de Orochimaru. Recordad que también hay contenidos descargables disponibles con historias adicionales de Shikamaru y Gaara.

VALORACIÓN: Cuatro personajes que los fans recordarán. Un buen añadido al plantel.

AXIOM VERGE

■ **LANZAMIENTO** 1 de abril de 2015 ■ **ANALIZADO EN** HC -- ■ **NOTA** --



ALBERTO LLORET
@AlbertoLloretPM

■ **El pasado 19 de abril,** *Axiom Verge* llegó a Vita, y está de camino a Wii U y Xbox One. Son "ports" que avalan la calidad de un juego que bebe como nadie de los clásicos, y no sólo eso, sino que se permite el lujo de actualizarlo con buenas ideas.

« A falta de *Metroid*, buenos son los clones indies pixelados... »

Con su llegada a Vita, he desenterrado de mi biblioteca digital *Axiom Verge*, un juego que compré en unas rebajas, pero al que apenas había dedicado dos horas en su versión para PS4. Para mi paladar, este tipo de experiencias se disfrutan más en una portátil, ya que no me obligan a estar enganchado a la tele y puedo retomar la exploración del mapeado en cualquier momento. Es algo que gocé como un energúmento en Game Boy, con *Metroid 2*, y aún más en Advance, con *Zero Mission* y *Fusion*. Si a eso añado que disfrutar de *Axiom Verge* en Vita no me ha costado ni un céntimo gracias al "cross-buy", la alegría se dispara hasta el infinito...

Axiom Verge es obra de una única persona, Thomas Happ, un desarrollador independiente que, tras cocer a fuego muy lento esta maravilla, se ha sacado de la manga la que probablemente es la mejor réplica "moderna" del estilo de los *Metroid* 2D clásicos. Es un juego que, pese a su esencia "retroide", moderniza el concepto de este estilo de juego de varias formas.

Metroid... pero sin ser *Metroid*

Axiom Verge sigue el esquema más clásico del género, es decir: explora, consigue nuevos "power ups" y armas, accede a nuevos lugares, derrota al jefe de un área (hay ocho, en total) y vuelta a empezar. Es un esquema que, en este título, explota una faceta: el incesante chorreo de armas y mejoras que conseguimos a cada pocos pasos. Las hay que mejoran la vida, el daño o alcance de nuestras armas; otras nos confieren habilidades, como un taladro, una mutación genética que nos dota de un disparo secundario cuando nuestra salud está al máximo o aprovechar algunos fallos "del sistema" para revelar plataformas o destruir bloques corruptos. Tampoco faltan habilidades como controlar un pequeño dron de forma remota ni, por supuesto, muchas armas. Muchas. Cada una está diseñada para desplegar su poder en un contexto muy concreto. El aderezo lo ponen un montón de secretos, coleccionables y guiños, como la presencia de un sistema de "passwords" para activar algunos trucos o revelar salas ocultas.

Su puesta en escena exhibe un bellísimo estilo "pixel art" con muchísimos elementos animados, y hay elementos que logran dar la sensación de ser 3D. Incluso algunas opciones, como el modo "speed run", revelan la intención de modernizar el género y dotarlo de alicientes para volver a él a menudo. ■

STAR FOX ZERO

■ **LANZAMIENTO** 22 de abril de 2016 ■ **ANALIZADO EN** HC 298 ■ **NOTA** 88

« Un zoológico espacial sólo para camaleones »



RAFAEL AZNAR
@Rafaikkonen

Hasta el mejor escribano echa sus borrones, y Platinum Games lo ha vuelto a hacer, como ya le ocurriera con *Anarchy Reigns* y *The Legend of Korra*. La unión del aclamado estudio con Nintendo para fabricar la versión definitiva del Arwing ha sido una de sus paletadas esporádicas de arena. Se han confirmado los malos presagios que muchos tuvimos al ver *Star Fox Zero* por primera en el E3 2015, aunque, ya en la edición de 2014, Miyamoto había enseñado una versión preliminar a puerta cerrada, en un movimiento de lo más extraño. No es que el juego sea un desastre, porque no lo es. Su estilo arcade es una buena puesta al día de lo que fue *Lylat Wars* en Nintendo 64, con fases muy cortas, puntuaciones según la actuación, jefes finales... Las transformaciones del Arwing y los vehículos alternativos añaden un plus de variedad que se agradece y, pese a lo corta que es la aventura, el desarrollo de las misiones resulta bastante entretenido.

Venderle el alma al Gamepad

¿Cuál es el problema de *Star Fox Zero*, entonces? Su control. Si el escuadrón protagonista estaba conformado por un zorro, un pájaro, un asno y un sapo, Platinum debió de pensar que el jugador bien podría ser un camaleón. Tener dos ojos independientes, como los de ese reptil o los de Leticia Sabater, sería la única forma de acometer sin problemas lo que se propone: mirar al televisor para manejar la nave y, a la vez, al Gamepad para apuntar con precisión. Es original y aprovecha el mando... pero a un precio altísimo: el de la incomodidad. ■





■ Técnicamente, *Star Fox Zero* es discreto, pero cuenta con un buen doblaje al castellano (dejando a un lado al estridente Slippy).

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

■ **LANZAMIENTO** 29 de octubre de 2013
■ **ANALIZADO EN** HC 268 ■ **NOTA** 85 / 89

« El tiempo es un océano en la tormenta »



ÁLVARO ALONSO
@alvaroalone_so

Estos días, he estado jugando a *Uncharted 4* (menuda sorpresa, ¿eh?) y, a medida que me sumergía más y más en su ambientación y su argumento, mis ansias por hacerme a la mar aumentaban. "Ojalá hubiera un juego de piratas en condiciones para saciarlas... Un momento, ¡ya lo hay!", así que fue terminar *U4* y empezar una nueva partida de *Assassin's Creed IV: Black Flag*. La aventura de Edward Kenway resulta tan fresca como lo era hace dos años y, en mi opinión, sigue siendo la mejor entrega de la saga. Tras cinco juegos, Ubisoft había dominado por completo la fórmula asesina y perfeccionó el sistema de combate (mucho más desafiante) y las mecánicas de sigilo. Pero, para qué negarlo, todo esto pasa a un segundo plano frente a la piratería: no hay nada cómo abordar barcos, conseguir nuevos miembros para la tripulación, trafic... errr, comerciar con azúcar y ron... Como dice la canción: la vida pirata, la vida mejor.

¡Yo-ho un gran pirata soy!

Y hablando de canciones, mi parte favorita son las salomas. El trabajo de investigación que Ubisoft lleva a cabo con cada entrega siempre es digno de admiración, pero, en este aspecto, lo bordó. Surcar las olas con el viento a favor y el sol en lo más alto, mientras la tripulación entona una vivaracha canción de taberna o una balada sobre la amante que espera en tierra, produce una mágica sensación de calma. Me maravilla que, hace unos días, explorase unas ruinas... y hoy sea el responsable de que tengan el aspecto que tienen. ■





■ No todo es calma en el mar: las tormentas son un espectáculo visual y hacen las batallas navales aún más interesantes.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

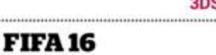
LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 30 de abril. Datos cedidos por GFK.

Dark Souls III ha sido el gran triunfador del mes, con 20.000 copias colocadas en su versión para PS4. *Ratchet & Clank* se ha beneficiado de su precio reducido (35 euros) y ha dispensado 16.000.

JUEGOS

1	**Dark Souls III**	PS4
2	**Ratchet & Clank**	PS4
3	**Mario y Sonic en los JJ.OO. de Río**	3DS
4	**FIFA 16**  	PS4
5	**Call of Duty: Black Ops III** 	PS4
6	**DiRT Rally** 	PS4
7	**Grand Theft Auto V** 	PS4
8	**Yo-Kai Watch**	3DS
9	**Far Cry Primal**	PS4
10	**Tom Clancy's The Division** 	PS4

PLATAFORMAS

PS4 	1 **Dark Souls III** 2 Ratchet & Clank 3 FIFA 16 4 Call of Duty: Black Ops III 5 DiRT Rally
Xbox One 	1 **Quantum Break** 2 Dark Souls III 3 DiRT Rally 4 Halo 5 5 Call of Duty: Black Ops III
PS3	1 **UEFA Euro 2016 / PES 2016** 2 FIFA 16 3 Grand Theft Auto V 4 WWE 2K16 5 Minecraft
Xbox 360 	1 **Grand Theft Auto V** 2 FIFA 16 3 Minecraft 4 WWE 2K16 5 PES 2016
Wii U	1 **Star Fox Zero** 2 Pokkén Tournament 3 New Super Mario Bros U 4 Donkey Kong Country: TF 5 Zelda: Wind Waker HD
3DS	1 **Mario y Sonic en los JJ.OO.** 2 Yo-Kai Watch 3 Pokémon Mundo Megamisterioso 4 Tomodachi Life 5 New Style Boutique 2
PS Vita	1 **Minecraft** 2 Assassin's Creed Chronicles 3 FIFA 15 4 CoD: Black Ops Declassified 5 LEGO Marvel Vengadores
PC	1 **No disponible** 2 No disponible 3 No disponible 4 No disponible 5 No disponible

En **otros países**

JAPÓN

Del 25 de abril al 1 de mayo. Datos cedidos por VG Chartz

El regreso de Kirby a 3DS ya se ha producido en el país del sol naciente, donde ha colocado 148.000 copias en su primera semana.

1. **Kirby: Planet Robobot** 3DS
2. Jikkyou Powerful Pro Baseball 2016 PS4
3. Jikkyou Powerful Pro Baseball 2016 Vita
4. Jikkyou Powerful Pro Baseball 2016 PS3
5. Yo-Kai Sangokushi 3DS



REINO UNIDO

Del 24 al 30 de abril. Datos cedidos por VG Chartz

El particular dúo sacapuntas de Insomniac Games ha vendido ya 730.000 copias en todo el planeta.

1. **Ratchet & Clank** PS4
2. Dark Souls III PS4
3. Call of Duty: Black Ops III PS4
4. EA Sports UFC 2 PS4
5. Tom Clancy's The Division Xbox One

EE.UU.

Del 24 al 30 de abril. Datos cedidos por VG Chartz

La versión de PS4 de *Black Ops III* va camino de convertirse en la más vendida de la historia de la saga. Ya acumula 13 millones, cerca del *Modern Warfare 3* de Xbox 360.

1. **CoD: Black Ops III** PS4
2. Tom Clancy's The Division One
3. Ratchet & Clank PS4
4. Dark Souls III PS4
5. Star Fox Zero Wii U

VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Uncharted 4: El desenlace del ladrón**
PS4



2 **The Witcher 3: Wild Hunt**
PS4 - Xbox One - PC



3 **Fallout 4**
PS4 - Xbox One - PC



4 **La Tierra Media: Sombras de Mordor**
PS4 - One - PC - PS3 - 360

5 **Grand Theft Auto V**
PS4 - One - PC - PS3 - 360

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**





	1	2	3	4	5
	Uncharted 4	**Yo-kai Watch**	**Severed**	**Star Fox Zero**	**Battleborn**
	PS4	3DS	PS Vita	Wii U	PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	98/100 *«Uno de esos juegos que emocionan, marcan y rozan la perfección artística»*	85/100 *«Como alternativa a Pokémon, es de lo más sólido que ha habido, con su propia esencia»*	83/100 *«Es uno de esos títulos que, como te pillen, no te sueltan en una larga temporada»*	88/100 *«Si te gustan los retos y los juegos de (y para) toda la vida, Star Fox 0 es para ti»*	88/100 *«MOBA y shooter se dan la mano en un título muy original en todos sus apartados»*
IGN Web líder en Reino Unido	9/10 *«Una dulce despedida para unos personajes con los que llevábamos nueve años»*	7,2/10 *«Sus batallas están torpemente ejecutadas, pero su exploración sí que nos ha gustado»*	6,4/10 *«Empieza bien, pero acaba por ser un viaje agotador que olvida sus molonas ideas»*	7,5/10 *«Su control es muy poco intuitivo, pero, si se supera la barrera, es muy gratificante»*	7,1/10 *«El plantel es genial, pero la historia no tiene interés y al multijugador le falta contenido»*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,5/10 *«Es el mejor de todos los Uncharted y nunca quieres que llegue a su desenlace final»*	8,5/10 *«Un digno competidor de Pokémon que bien puede convivir con él en su género»*	8,5/10 *«Una vez terminado, sigues con ganas de explorar cada camino desconocido»*	6,75/10 *«No es un mal juego en ningún momento, pero, en general, le falta inspiración»*	6/10 *«Aplaudimos su ambición, pero las aventuras no siempre acaban en triunfos»*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	10/10 *«Un brillante ejemplo de narrativa, de diseño y de lo que puede hacer único a un juego»*	7/10 *«Un nuevo giro con mucho corazón en el subgénero de la captura de criaturas»*	8/10 *«Lleva su tiempo cogerle el punto, pero, luego, se vuelve una experiencia intrigante»*	7/10 *«Su control no nos convence, pero hace justicia al legado de la saga Star Fox»*	7/10 *«El combate es frenético, pero también superficial, y va corto de contenidos»*
EDGE Revista líder en Reino Unido	-/10 No disponible	-/10 No disponible	-/10 No disponible	7/10 *«No se parece a ninguna otra cosa: se adentra en territorio exótico y extraño»*	-/10 No disponible
FAMITSU Revista líder en Japón	-/40	36/40	-/40	35/40	-/40
NOTA MEDIA	**96**	**80**	**78**	**76**	**72**

Los juegos de la lista de ***La opinión de la Prensa Mundial*** *son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

1


PS4 - Xbox One

Final Fantasy XV

Tras un desarrollo que se ha eternizado, la fantasía definitiva de Square Enix está ya casi a tiro de piedra.

FECHA 30 de septiembre

2


PS4 - Xbox One - PC

Mafia III

El sandbox criminal de 2K, que ya tiene fecha de salida, nos llevará a la ciudad de Nueva Orleans, en 1968.

FECHA 7 de octubre

3


PS4 - PC

No Man's Sky

La epopeya espacial de Hello Games nos hará viajar por un universo compuesto por trillones de planetas.

FECHA 22 de junio

4


PS4 - Xbox One - PC

Battlefield 1

DICE ha mirado al pasado y la próxima entrega de su saga estrella se ambientará en la I Guerra Mundial.

FECHA 21 de octubre

5


Xbox One

Scalebound

El RPG de Platinum Games debería ser una de las exclusivas a las que Microsoft dé más bola en el E3.

FECHA 2017

La lista de ***Los más esperados*** *se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*



6 The Last of Us
PS4 - PS3



7 Bloodborne
PS4



8 Dark Souls III
PS4 - Xbox One - PC



9 Halo 5: Guardians
Xbox One



10 Binary Domain
PS3 - Xbox 360 - PC

La lista de ***Vuestros Favoritos*** *se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

BEAT'EM UP CLÁSICOS

El género del "yo contra el barrio", con adalides como Capcom, Sega y Technos, dio alegrías en los 80 y los 90 a base de mamporros, jefes, cooperativo... He aquí algunos de sus máximos referentes.



10

Kung-Fu Master

Inspirada en la película de Jackie Chan "Los super-camorristas" y adaptada a múltiples formatos, esta recreativa fue una precursora del beat'em up. El protagonista era Thomas, un maestro que debía adentrarse en el Templo del Diablo para rescatar a su amada. No tenía profundidad de campo, pero ya sentaba las bases del género en sus cinco fases.

- **PLATAFORMA** Recreativas
- **COMPAÑÍA** Irem
- **AÑO** 1984

9

Renegade

Adaptación arcade del *Nekketsu Kouha Kunio-Kun* de Technos, este juego fue un paso más en la evolución del beat'em up, al introducir ya el movimiento en profundidad, "hacia arriba y hacia abajo" de la pantalla. En él, controlábamos a un vigilante que debía darles de tortas a oleadas de macarras para salvar a su novia. Se adaptó a otros muchos sistemas.

- **PLATAFORMA** Recreativas
- **COMPAÑÍA** Taito
- **AÑO** 1986

8

Comix Zone

En su afán transgresor, muy notorio en la época de MegaDrive, Sega se sacó de la manga esta genial rareza. Su protagonista, Sketch Turner, era un dibujante que caía preso en un cómic por cuyas viñetas debía avanzar, liándose a tortazo limpio con toda suerte de engendros y con un argumento que se desarrollaba con "bocadillos".

- **PLATAFORMA** MegaDrive
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1995
- **NOTA HC 48** 90

7

Dungeons & Dragons: Tower of Doom

Si hay una compañía que haya cultivado el beat'em up, ésa es Capcom. Una muestra es este título, basado en el famoso juego de mesa, que contaba con cooperativo para cuatro jugadores, así como una jugabilidad que tiraba de hechizos y armas arrojadizas. Había varias bifurcaciones a lo largo de la aventura.

- **PLATAFORMA** Recreativas
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 1994

6

Double Dragon

El sucesor de *Renegade* está considerado como el verdadero padre de lo que se entiende por beat'em up. Sus protagonistas eran Billy y Jimmy Lee, dos hermanos expertos en artes marciales que debían rescatar a una chica de las garras de una banda. Si se jugaba en cooperativo, al llegar al final, los dos se batían en duelo por su amor.

- **PLATAFORMA** Recreativas
- **COMPAÑÍA** Technos
- **AÑO** 1987











5

Golden Axe

Sega adaptó a MegaDrive una de sus recreativas más célebres con una versión muy extendida. A diferencia de otros beat'em up de finales de los 80, se ambientaba en entornos de fantasía medieval, con un enano, un hombre y una amazona que podían invocar poderosas magias, además de cabalgar sobre diversas criaturas.

- **PLATAFORMA** MegaDrive
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1990

4

Cadillacs and Dinosaurs

Este clásico de Capcom no salió nunca de los salones recreativos, pero era tan peculiar como genial. Basado en el cómic "Xenozoic Tales", se ambientaba en un futuro alternativo en el que los dinosaurios habían vuelto a la Tierra. Contaba con cooperativo para tres jugadores y concedía gran importancia al uso de armas de fuego.

- **PLATAFORMA** Recreativas
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 1993

3

TMHT IV: Turtles in Time

Konami tuvo una mina de oro en las Tortugas Ninja, en una época en la que la serie de dibujos animados era un fenómeno. Por eso, adaptó a SNES una de sus recreativas más célebres, en la que Leonardo, Donatello, Michelangelo y Rafael viajaban en el tiempo para detener a Krang y Schredder.

- **PLATAFORMA** Super Nintendo
- **COMPAÑÍA** Konami
- **AÑO** 1992
- **NOTA HC 14** 93

2

Final Fight

Iba a ser una secuela del primer *Street Fighter*, pero el éxito de *Double Dragon* hizo que Capcom lo transformara en un beat'em up que, a la postre, se convertiría en una de las sagas más icónicas de su historia. Contaba con tres personajes seleccionables: Cody, Guy y Mike Haggar, un alcalde justiciero que luchaba en las calles para rescatar a su hija Jessica.

- **PLATAFORMA** Recreativas
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 1989

1

Streets of Rage

Para muchos, su secuela es mejor, pero el primer *Streets of Rage* es una maravilla que aún reverbera hoy en día, en parte gracias a la brutal banda sonora de Yuzo Koshiro. Tres policías, llamados Adam Hunter, Axel Stone y Blaze Fielding, arriesgaban sus vidas en un desarrollo en el que teníamos el apoyo de un coche patrulla.

- **PLATAFORMA** MegaDrive
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1991
- **NOTA HC 2** 90



El gran mito del J-RPG

Dragon Quest cumple 30 años

Por Francisco Javier Cabal

¿Puede el lanzamiento de un juego ser tan importante como para paralizar un país, disparar el absentismo laboral o añadir términos al diccionario? La respuesta es sí, y justo ahora cumple 30 años.

Desde que existen los videojuegos, sólo unos cuantos elegidos han tenido el privilegio de calar tan hondo en la sociedad como para llegar a convertirse en parte de ella. *Dragon Quest* es, por méritos propios, uno de estos juegos que no sólo han triunfado en lo comercial (donde cada nuevo lanzamiento de la saga es un éxito), sino que es tal el impacto que tienen en la vida de los japoneses que, en alguna ocasión, ha llegado a trastocar aspectos tan arraigados en la cultura japonesa como sus hábitos de trabajo-estudio, faltando a sus obligaciones para hacer largas



Yuji Horii, el padre de Dragon Quest

Este diseñador de videojuegos dirige su compañía, Armor Studio, ligada en exclusiva a Square Enix. Creador de varios juegos de culto, ha ejercido de consultor en algunas sagas famosas.



/ Chrono Trigger. En este mito del rol, ejerció de guionista y supervisor, y aparecía, junto a su equipo, en uno de los finales del juego.




/ Portopia. Creó la primera novela gráfica de la historia y su influencia fue tal que inspiró a desarrolladores como Kojima para dedicarse a esta industria.

colas y adquirir un juego de la saga. Es un hecho que, incluso, afectó a la producción de algunos sectores comerciales, lo que provocó que se llegara a bromear con una ley que prohibiese la comercialización de cualquier *Dragon Quest* entre semana, para evitar que se repitiera esta situación. La cosa no pasó de eso, de ser una broma, pero algunos medios la siguen difundiendo como real, erróneamente.

Influencia "ilimitada"

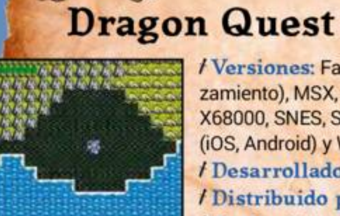
Su influencia ha marcado incluso al lenguaje, llegando a introducir expresiones y palabras de los juegos en el diccionario nipón, algunas que son utilizadas coloquialmente por los jovenes del país, como, por ejemplo, el nombre de los hechizos de curación para referirse a aliviar una enfermedad. También los Limos, los icónicos enemigos gelatinosos de la saga, adornan miles de peluches y otros objetos (comida, teclados...) y se consideran tan importantes como para ser representativos del propio país.

Sólo con estas pinceladas, podéis empezar a haceros una idea de la repercusión que tiene esta saga en su país de origen. Por desgracia, y aunque se ha intentado extender su fama a otros territorios, como el americano o el europeo, *DQ* no ha llegado a gozar del mismo impacto, ya sea por sus cambios de título (en EE.UU., el juego se llamó *Dragon Warrior*, al estar *DQ* registrado por otra empresa) o por su »



Cronología de la serie

Dragon Quest



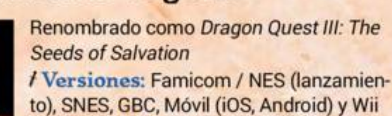
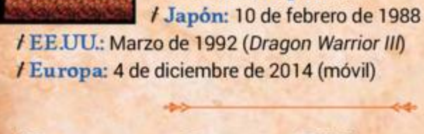
/ Versiones: Famicom / NES (lanzamiento), MSX, NEC PC-9801, Sharp X68000, SNES, Satellaview, GBC, Móvil (iOS, Android) y Wii
/ Desarrollado por: Chunsoft
/ Distribuido por: Enix
/ Japón: 27 de mayo de 1986
/ EE.UU.: Agosto de 1987 (*Dragon Warrior*)
/ Europa: 11 de septiembre de 2014 (móvil)

Dragon Quest II: Pantheon of Evil Spirits



Renombrado como *Dragon Quest II: Luminaries of the Legendary Line*
/ Versiones: Famicom / NES (lanzamiento) GBC, MSX, SNES, Móvil (iOS, Android) y Wii
/ Desarrollado por: Chunsoft
/ Distribuido por: Enix
/ Japón: 26 de enero de 1987
/ EE.UU.: Septiembre de 1990 (*Dragon Warrior II*)
/ Europa: 9 de octubre de 2014 (móvil)

Dragon Quest III: And Thus Into Legend

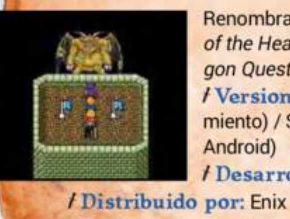

Renombrado como *Dragon Quest III: The Seeds of Salvation*
/ Versiones: Famicom / NES (lanzamiento), SNES, GBC, Móvil (iOS, Android) y Wii
/ Desarrollado por: Chunsoft
/ Distribuido por: Enix
/ Japón: 10 de febrero de 1988
/ EE.UU.: Marzo de 1992 (*Dragon Warrior III*)
/ Europa: 4 de diciembre de 2014 (móvil)

Dragon Quest IV: The Guided Ones



Renombrado como *Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen*, en castellano *Dragon Quest IV: Capítulo de los Elegidos*
/ Versiones: Famicom / NES (lanzamiento), PSX, NDS y Móvil (iOS, Android)
/ Desarrollado por: Chunsoft
/ Distribuido por: Enix
/ Japón: 11 de febrero de 1990
/ EE.UU.: Octubre de 1992 (*Dragon Warrior IV*)
/ Europa: 11 de septiembre de 2008 (móvil)

Dragon Quest V: The Heavenly Bride



Renombrado como *Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride*, en castellano *Dragon Quest V: La Prometida Celestial*
/ Versiones: Super Famicom (lanzamiento) / SNES, PS2, NDS y Móvil (iOS, Android)
/ Desarrollado por: Chunsoft
/ Distribuido por: Enix
/ Japón: 27 de septiembre de 1992
/ EE.UU.: 16 de febrero de 2009 (NDS)
/ Europa: 20 de febrero de 2009 (NDS)

Akira Toriyama, y la conexión manga

Mangaka conocido mundialmente por "Dragon Ball", es un mito en Japón y ha colaborado en múltiples juegos aparte de *DQ*, como *Chrono Trigger, Tobal No. 1* o *Blue Dragon*.







/ Las aventuras de Fly. *Dragon Quest* cuenta con varios animes y mangas. Éste es el único que nos llegó... y no se publicó por completo.

/ Making of Dragon Quest. Es un curioso manga que narra la historia de cómo se planificó el primer *Dragon Quest* desde sus orígenes.

El 27 de mayo de 1986, se lanzó *Dragon Quest*, un gran "desconocido" para Europa que sentó las bases del J-RPG

» tardía distribución (en Europa, se estrenó con *DQVIII* para PS2), lo que ha beneficiado a otras sagas de J-RPG, como su máximo competidor, *Final Fantasy*, que ha ido ganando más popularidad en los mercados occidentales.

La historia que rodea al nacimiento del fenómeno *DQ* se inició de una forma un tanto peculiar, gracias a un concurso sobre programación de videojuegos que organizó Enix (ahora, Square Enix) y que se promocionó en diversos medios, como la revista de manga Weekly Shōnen Jump. Un columnista que colaboraba en esta publicación, Yuji Horii, se interesó por el concurso, presentó un título llamado *Love Match Tennis* y quedó entre los trece ganadores, lo que le aseguró la publicación de su juego (para el sistema NEC PC-6001) y le animó a continuar programando nuevos videojuegos. Otros ganadores del concurso, a los que conoció y que luego tendrían una gran importancia en la saga, fueron Koichi Nakamura (fundador de Chunsoft y programador) y Yukinobu Chida (diseñador y futuro director de Square Enix).

Después de este éxito personal, Horii se centró en programar un nuevo juego, *The Portopia Serial Murder Case* (también para NEC PC-6001), considerado la primera novela gráfica interactiva. Fue un éxito inesperado, del que se vendieron más de 700.000 copias, lo que motivó que Enix encargase una versión para Famicom (NES) a Chunsoft, dejando a Horii como supervisor de la conversión, ya que en ese momento carecía de conocimientos de programación para la consola.

Un manga con decisiones

Mientras tanto, Horii le daba vueltas a un nuevo proyecto en el que, según sus propias declaraciones, su intención era realizar un "manga en el que pudiésemos tomar nuestras propias decisiones". Inspirándose en dos títulos de los que era un fan declarado, como *Wizardry* (un juego de mazmorras escrito en ASCII) y *Ultima* —que, más tarde, se encargaría de popularizar los juegos de rol online—, pero simplificando su interfaz y su control, comenzó a dar forma al primer *Dragon Quest*. Para ello, solicitó la ayuda de un antiguo compañero de la revista Shōnen Jump, Akira Toriyama, que se encargó del diseño de todos los personajes, aunque la autoexigencia de Horii provocó que Toriyama tuviera que redibujarlos varias veces siguiendo sus indicaciones. También contó con el músico Koichi

La "pesadilla" del coleccionista

Coleccionar videojuegos y sus productos derivados nunca ha sido barato, pero en el caso de *DQ* es tal la cantidad de material que existe, que intentar haceros con todo podría traeros serios problemas económicos. Con cada nueva entrega de la saga, aparecen nuevas líneas de objetos que hacen de esta tarea una misión imposible...



/ Mandos y teclados. Con forma de Limo, con teclas especiales con los iconos de la serie, replicando el controlador de la recreativa de *DQ*... Son sólo algunos ejemplos de la variedad de mandos que existe.

/ Juego para televisión. *Kenshin Dragon Quest* es una consola para TV con forma de escudo con un único juego, con perspectiva en primera persona y que se maneja con una espada inalámbrica.





/ Juegos de mesa. Como DQ Slime Race o DQ Dungeon R, y también barajas de cartas con personajes.

Koichi Sugiyama, y la importancia de la música

Compositor y director de orquesta, es el responsable de la banda sonora de toda la saga *DQ*. Además, ha puesto música a juegos como *Tetris 2* o *Syvalion* y ha colaborado en numerosos animes.





/ **Bandas sonoras.** El trabajo de Sugiyama ha dado para más de 100 discos, compuestos por temas clásicos, orquestados y remezclados.



/ **El Ballet Dragon Quest.** Fue Récord Guiness por ser el primer ballet basado en un videojuego. Se puede disfrutar en formato DVD, Youtube...

Sugiyama, quien comenzó a colaborar con Enix tras enviar a la compañía una carta sobre el juego *Morita Kazurou no Shogi*, en la que mostró tales conocimientos que le ofrecieron crear la música de sus juegos, uniéndose así al que iba a ser el siguiente título de Horii. Dada la magnitud del proyecto, Enix sugirió que Koichi Nakamura y su empresa Chunsoft también podrían echar un mano...

Aunque no hay datos oficiales de cuándo comenzó el desarrollo del juego, se estima que su producción duró cerca de tres años, para finalmente lanzar *Dragon Quest* el 27 de mayo de 1986. Su llegada supuso el nacimiento de un nuevo género en consola: el juego de rol, en la vertiente que hoy conocemos como J-RPG. Como pionero, sentó sus bases tanto gráficas como jugables y aspectos como el uso de la perspectiva aérea, las batallas por turnos y la exploración que otros títulos han replicado hasta la saciedad. También se utilizó un sistema de contraseñas o claves para poder continuar la aventura, debido a su larga duración (la versión de EE.UU. incluyó mejoras gráficas y el uso de una batería, aunque se publicó tres años más tarde).

El despertar de un mito

Todo esto contribuyó al éxito del primer título que vendió más de dos millones de copias en su lanzamiento y que supuso el inicio de la Trilogía de Erdrick (Roto o Loto, dependiendo de la traducción), abarcando los tres primeros juegos de la saga... aunque fueron llegando de manera desordenada: el tercer capítulo correspondía al inicio de la historia, mientras que, en *DQII*, veíamos el final propiamente dicho. »



/ **Ediciones limitadas de consolas.** Suelen acompañar el lanzamiento de un nuevo título de la saga. Y accesorios como carcasas personalizadas son los primeros productos en agotarse.

/ **Muñecos, peluches, disfraces...** Piensa en un artículo y seguro que existe algo con el sello de *DQ*. La lista es interminable.

Dragon Quest VI: Land of Illusion



Renombrado como *Dragon Quest VI: Realms of Revelation*, en castellano *Dragon Quest VI: Los Reinos Oníricos*

/ **Versiones:** Super Famicom / SNES (lanzamiento), NDS y Móvil (iOS, Android)

/ **Desarrollado por:** Heartbeat

/ **Distribuido por:** Enix

/ **Japón:** 9 de diciembre de 1995

/ **EE.UU.:** 14 de febrero de 2011 (NDS)

/ **Europa:** 20 de mayo de 2011 (NDS, renombrado a *Dragon Quest VI: Realms of Reverie*)

Dragon Quest VII: Warriors of Eden



Renombrado, posteriormente, como *Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past*

/ **Versiones:** PSX (lanzamiento), NDS, Móvil (iOS, Android) y 3DS

/ **Desarrollado por:** Heartbeat

/ **Distribuido por:** Enix

/ **Japón:** 26 de agosto de 2000

/ **EE.UU.:** 31 de octubre de 2001 (*Dragon Warrior VII*)

/ **Europa:** 2016

Dragon Quest VIII: The Sky, the Ocean, the Earth, and the Cursed Princess



Título en castellano, *Dragon Quest VIII: El periplo del Rey Maldito*

/ **Versiones:** PS2 (lanzamiento), Móvil (iOS, Android) y 3DS

/ **Desarrollado por:** Level-5

/ **Distribuido por:** Square Enix

/ **Japón:** 27 de noviembre de 2004

/ **EE.UU.:** 15 de noviembre de 2005

/ **Europa:** 13 de abril de 2006

Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies



Título en castellano, *Dragon Quest IX: Centinelas del Firmamento*

/ **Versiones:** NDS

/ **Desarrollado por:** Level-5

/ **Distribuido por:** Square Enix

/ **Japón:** 11 de julio de 2009

/ **EE.UU.:** 11 de julio de 2010

/ **Europa:** 23 de julio de 2010

Dragon Quest X: Rise of the Five Tribes



/ **Versiones:** Wii (lanzamiento), Wii U, Windows y 3DS

/ **Expansiones:** *Dragon Quest X: The Sleeping Brave and the Guided Allies* (2013), *Dragon Quest X: Lore of the Ancient Dragon* (2015)

/ **Desarrollado por:** Armor Project

/ **Distribuido por:** Square Enix

/ **Japón:** 2 de agosto de 2012

/ **EE.UU. y Europa:** No publicado

Dragon Quest XI

/ **Versiones anunciadas:** PS4, 3DS y NX

/ **Desarrollado por:** Armor Project

/ **Distribuido por:** Square Enix

/ **Japón:** 2017



30 años repletos de curiosidades

En estos 30 años de vida, la saga ha dejado multitud de curiosidades. Muchas os las hemos detallado en el texto principal, aunque otras merecen su propio espacio. Éstas son algunas de las más locas, surrealistas e interesantes que ha dejado...



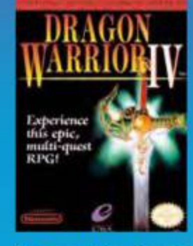
/ **Promociones.** Como ésta, con la bebida Pepsi Nex (se regalaban figuras de *DQX*), disparan las ventas de estos artículos.



/ **Dragon Quest.** Durante años, Enix no pudo usar el nombre en EE.UU., al estar registrado por D&D para sus juegos de rol.



/ **Spot televisivo *DQVI*.** Los anuncios de NDS para *DQVI* y *VII* en Japón están rodados en nuestro país, con actores españoles y en nuestro idioma.



/ **Dragon Warrior.** Es como se lanzó en EE.UU. hasta la séptima entrega.



/ **Luida's Bar.** Es un bar temático donde se pueden degustar platos inspirados en la saga. Está en Tokio.

» Posteriormente, con *DQIV*, se inició una nueva trilogía, conocida como Zenithia, que supuso la despedida de la saga en Famicom, la consola que la vio nacer. Con *DQV*, el segundo capítulo de esta nueva trilogía, llegó también la despedida de Chunsoft, que abandonó la serie para centrarse en otros proyectos, no sin antes demostrar su habilidad con la primera entrega de SNES, que aprovechó las mejoras gráficas y sonoras de la nueva consola... aunque sin apenas modificar la jugabilidad original. A partir de ese momento cedió el testigo a Heartbeat, estudio que se encargó de *DQVI* y *DQVII*, no sin antes remasterizar los títulos anteriores para SNES, a excepción del cuarto capítulo, que nunca llegó a publicarse para esta plataforma, y que en su lugar llegó a PSX.

Salto a las 3D

Al igual que sucedió con otras sagas asentadas, la llegada de PlayStation supuso el fin de la hegemonía rolera de Nintendo, y *Dragon Quest* fue una de las series que saltaron a la primera consola de Sony. Así, *DQVII* gozó de un enorme éxito, al superar los cuatro millones de unidades vendidas, además de ser uno de los títulos más largos de toda la saga (completarlo sin las misiones secundarias puede llegar a las 100 horas). Esa duración, todo sea dicho, no agradó a todos —muchos críticos se quejaron de que era un juego lento—. Además, fue el último capítulo de la saga en titularse *Dragon Warrior* para su lanzamiento en Estados Unidos, ya que Enix se hizo con la licencia Dragon Quest para todas las regiones.

Tras este lanzamiento, Enix inició un proceso de fusión con Square, que culminó el 1 de abril de 2003, dando, como resultado, a Square Enix. El lanzamiento de *DQVIII* para PS2, desarrollado por los habilidosos genios de

Con futuro para otros 30 años más

El pasado de la saga es maravilloso, pero su futuro no pinta nada mal. Yuji Horii y su equipo siguen trabajando en la serie, que continúa expandiéndose con nuevas entregas numeradas, así como "spin-offs" que exploran distintos estilos de juego. Además, los dispositivos móviles recibirán más remasterizaciones en un futuro próximo, asegurando, así, *DQ* para muchos años...

Dragon Quest Builders



/ **PS4, PS3 y Vita.** ¿Os imagináis un *DQ* que mezcle su esencia RPG con las mecánicas de *Minecraft*? Pues eso es *DQ Builders*, un nuevo "spin-off" en el que reunir materiales y reconstruir pueblos será clave. En Japón, lleva a la venta desde enero, y no dudamos que llegará a Occidente. ¿En el E3, quizá?

Dragon Quest Heroes II



/ **PS4, PS3 y Vita.** Tras el éxito del primer *DQ Heroes*, Omega Force está desarrollando la continuación de su juego de acción al estilo musou (lucha contra ejércitos de enemigos), mezclado con toques de rol. Se lanza en Japón el 27 de mayo, el mismo día en que el *DQ* original cumple 30 años.

DQ Monster Joker 3



/ **3DS.** En el tercer juego de la subsaga *Monster Joker*, se mantienen las señas de la serie, aunque, en esta ocasión, podemos cazar a más de 500 enemigos de todo el universo de *DQ* y aprovecharnos de sus habilidades en los combates. También introduce nuevas opciones de personalización del héroe. Ya está publicado en Japón.

Dragon Quest XI



/ **PS4 y 3DS.** La próxima entrega numerada de la saga contará con versiones para 3DS y PS4 (y parece que también NX). Compartirán argumento, pero se desarrollarán desde distintas perspectivas. Es de los lanzamientos más deseados en el mercado japonés, aunque podría no llegar hasta 2017.

En 30 años, sólo se han lanzado diez entregas de *DQ*. Con los "spin-offs" y remakes, supera los 40 títulos...

Level-5, supuso la mayor evolución de la saga, tanto por su distribución (que llegaría a todos los territorios con su nombre original) como por su apuesta gráfica basada en el "cel shading", logrando que los diseños de personajes y escenarios de Akira Toriyama alcanzaran una nueva magnitud gracias a esta técnica. Desde entonces, el "cel shading" se ha mantenido en todas las entregas posteriores de la saga, aunque la jugabilidad ha permanecido fiel a la esencia inicial.

Rol en dos pantallas

Con las ventas de Nintendo DS en sus cotas más altas, Square Enix decidió que el noveno capítulo de *Dragon Quest* debía llegar en exclusiva a la portátil. *DQIX* consiguió una puntuación de 40/40 en la revista Famitsu y fue el primer juego de la saga que no tuvo combates aleatorios, además de contar con multijugador cooperativo. Después del éxito de esta entrega, con casi seis millones de juegos vendidos, Level-5 dejó la saga, dejando la tarea de remasterizar algunos de sus capítulos para DS en manos de ArtePiazza (empresa que colaboró anteriormente en la saga con las secuencias CG). *DQIV*, *V* y *VI* fueron remozados con un nuevo aspecto gráfico 3D, además de otros añadidos jugables. Esta práctica de remasterizaciones ha continuado posteriormente en 3DS, que ha recibido nuevas versiones de *DQVII* y *VIII* (ya editados en Japón en este orden), además del lanzamiento de gran parte de la saga, desde *DQ* hasta *DQVIII*, para dispositivos iOs y Android.

Viendo el creciente éxito de los MMORPG, Square Enix apostó por esta modalidad de juego con el que, hasta ahora, es el último capítulo numerado de la saga. *DQX* comienza con una pequeña campaña offline, pero pronto se hace necesario pagar cuotas mensuales para continuar jugando. Inicialmente se lanzó para Wii y PC, llegando más tarde versiones para Wii U y 3DS. Posteriormente, se publicaron dos expansiones que mantienen a día de hoy vivo este universo persistente... aunque sólo en Japón.

Si algo ha caracterizado a *DQ* en estos 30 años, ha sido su capacidad de sorprender sin apenas cambiar su esencia, algo que se mantendrá en las próximas entregas de la saga. No sabemos si el lanzamiento de *DQXI* en 2017 será un éxito mundial; lo que sí tenemos claro es que, en su país de origen, seguirá siendo mucho más que un juego. ■

REMAKES

Dragon Quest VII





/ 3DS. Esta nueva versión del clásico de PSX para 3DS fue un éxito en su lanzamiento en Japón hace tres años. Tiene un aspecto actualizado a las 3D y hará uso del StreetPass para conseguir objetos. Por aquí llegará a principios de verano.

Dragon Quest VIII





/ 3DS. Publicado originalmente para PS2, este remake para 3DS no sólo tiene mejoras gráficas, sino que además añade dos nuevas tramas, una mazmorra, nuevos personajes y enemigos finales inéditos. Llegará al continente europeo a lo largo de este año, eso sí, sin modo 3D estereoscópico.

...y su riada de "spin-offs"

Saga Mystery Dungeon



/ GBA, PS y PS2. Fue la primera serie que nació a partir de *Dragon Quest*. El objetivo principal es explorar las mazmorras que se crean aleatoriamente para encontrar objetos (al estilo roguelike). Hoy por hoy, cuenta con cuatro entregas.

Saga Dragon Quest Monster



/ GBC, GBA, DS, 3DS... Por ahora, está compuesta por ocho títulos, todos para plataformas portátiles. Su estilo de juego se parece a *Pokémon* y se centra en reclutar y entrenar monstruos de la saga para usarlos después en combate.

Saga Dragon Quest Slime



/ GBA, DS y 3DS. Trilogía de juegos de acción y aventuras protagonizada por la mascota "oficial" de *Dragon Quest*, el Limo (o Slime). Aunque comparte algunos enemigos con *DQ*, el tipo de juego se aleja bastante de la saga principal.

Itadaki-Boom Street



/ DS, PSP, PS2 y Wii. Este "crossover" mezcla personajes de *DQ*, *Final Fantasy* y personajes de Nintendo que varían según el juego (hay cinco en total). Es un juego de tablero con reglas a lo Monopoly.

DQ Swords La Reina enmascarada



/ Wii. Aventura con toques de rol para Wii que utiliza una perspectiva en primera persona usando el Wiimote a modo de espada para combatir. Sólo tuvo una entrega, que no funcionó bien en ventas.

DQ Monster Battle Road Victory



/ Recreativa. Esta "coin op" goza de gran popularidad en Japón. Podemos usar cartas en los combates entre héroes y monstruos de la saga. La versión de Wii tiene el mando-espada de la recreativa.

Dragon Quest Heroes



/ PS4, PS3 y Vita. Saga que se centra en las batallas multitudinarias al estilo musou, con toques de RPG. La primera llegó con textos en castellano y la segunda se lanza este mes de mayo en Japón.

Theatrhythm Dragon Quest



/ 3DS. Juego musical con más de 60 temas de toda la serie *DQ*. Mientras las escuchamos, participamos en pruebas que van desde juegos de tablero a preguntas para ver cuánto sabemos de la saga.

Las lunas de Marte, Fobos y Deimos, así como el mismísimo infierno, están habitados por diez tipos de enemigos diferentes.





AÑO 1993 **COMPAÑÍA** id Software **FORMATO** PC

DOOM

EL PADRE DE LOS FPS



Sin *Hovertank 3D, Catacomb 3-D* o el fundacional *Wolfenstein 3D*, todos ellos de id Software, ahora mismo no estaríamos hablando de *Doom* y lo que supuso en los 90. John Carmack, John Romero (programadores), Adrian Carmack (artista) y Tom Hall (diseñador) fundaron id Software el 1 de febrero de 1991, aunque, antes, habían programado juegos "shareware" de éxito para Softdisk, una revista mensual en disquete, como *Dangerous Dave* o *Commander Keen*. Carmack, incluso, desarrolló una rutina de scroll lateral para PC que utilizó para mostrar a Nintendo una versión de *Super Mario Bros. 3* en ordenador. Tras el gran éxito de *Wolfenstein 3D*, Carmack y Romero querían ir más allá e, influenciados por el ambicioso RPG *Ultima Underworld:*

CONDENA PARA CASI TODOS...

El primer *Doom* salió en casi todos los formatos y se incluyó en casi todas las entregas posteriores.

1994



DOOM (JAGUAR) A pantalla completa y con 22 de los 27 niveles del original de PC, más dos fases exclusivas.

1994



DOOM (32X) Sólo contaba con diecisiete niveles y no tenía multi ni pantalla completa.

1995



DOOM (SNES) Con cartucho rojo en EE.UU. y negro en Europa. Hacía uso del chip Super FX 2 y ofrecía 22 niveles que respetaban el esquema PC.

1995



DOOM (PLAYSTATION) La versión más completa, con un total de 59 niveles. Usaba "passwords".

1996



DOOM (3DO) Mismo esquema de niveles de Jaguar, pero peor "frame rate" y menor pantalla.

1997



DOOM (SEGA SATURN) Como la versión de PS, pero con peor "frame rate" y animaciones.





SU ORIGEN SHAREWARE, LAS OPCIONES MULTIJUGADOR Y LOS WADS ENCUMBRARON A *DOOM*.

The Stygian Abyss, desarrollaron el motor id Tech 1, o Doom Engine, que revolucionó el panorama del videojuego, en general, y el de los FPS, en particular.

Con *Doom*, empezó todo

El nuevo FPS de id Software, que apareció el 10 de diciembre de 1993, presentaba una resolución de 320x200, diferentes alturas para techo y suelo, mapeado de texturas, efectos de luz, sonido estéreo y 35 frames por segundo. Y, lo más importante: no hacía falta tener un súperordenador, contaba con multijugador para un máximo de cuatro jugadores, en cooperativo o competitivo (popularizó el término "Deathmatch"), y los primeros nueve niveles eran gratis. Su popularidad rozó la locura, gracias a la posibilidad de crear o modificar partes del juego (mapas, gráficos, sonido...) mediante "WADs", lo que permitió a usuarios, y futuros programadores, crear sus propios mapeados y compartirlos.

La inspiración para *Doom* provino, según sus creadores, de "Alien / Aliens" y "Posesión Infernal", y nos ponía en la piel de un marine espacial frente a fuerzas diabólicas en las lunas de Marte, Fobos y Deimos, así como en el Infierno. El *Doom* original contaba con 27 escenarios —amplios, perfectamente ambientados y muy opresivos— agrupados en tres capítulos, una colección de ocho armas para el recuerdo (sierra mecánica y BFG9000 incluidas), una decena de enemigos diferentes y enfrentamientos con jefazos. Una versión mejorada, *The Ultimate Doom*, apareció en 1995 e incluyó un cuarto capítulo. El mito de *Doom*, forjador de los FPS, ha visitado los circuitos de once consolas desde entonces...

ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 39 / 51 / 57 AÑO 94 / 95 / 96

El genial *Doom* visitó nuestras páginas infinidad de veces, pero las más recordadas fueron sus primeras incursiones en el terreno de las consolas. ¡Todos queríamos un *Doom*!



BONITO TITULAR... Y buen texto acompañaban a la segunda versión para consola del mito de id Software. "Dejarán de ser sombras para convertirse en peligros de ojos rojos" y otras frases gloriosas que merece la pena releer, tras veintidós años.







Y SUPER NINTENDO SE VISTIÓ DE ROJO. No nos referimos sólo al color del cartucho en EE.UU. y algunas versiones de Australia. Tres páginas para ensalzar la obra de Sculptured Software. ¿Qué nos haría el pobre *Wolfenstein* para que siempre escribiéramos "*Wolfestein*"?





"UN JUEGO MUY ORIGINAL". Detrás de este animoso titular y analizado seis meses después del lanzamiento oficial, se hacía justicia a una completa versión "PSX" que incluía 59 niveles, que no 50, de *The Ultimate Doom*, *Doom II* y otros.

1997



DOOM 64
Un "spin-off" de la serie, desarrollado durante tres años por Midway, que contaba con 32 niveles y olvidaba el multijugador.

2001



DOOM (GBA)
Basado en la versión de Jaguar a la hora de representar los niveles. Con multi y un montón de censura.

2005



DOOM 3 (XBOX)
La edición coleccionista incluía *The Ultimate Doom*, *Doom II* y un par de nuevos niveles.

2006



DOOM (XBOX 360)
En Xbox Live, con los cuatro episodios completos de *The Ultimate Doom*. Varios modos gráficos y online.

2012



DOOM 3 BFG ED.
Esta versión mejorada de *Doom 3* para PS3 y Xbox 360 incluía *The Ultimate Doom* y *Doom II: Hell on Earth*.

2012



DOOM CLASSIC COMPLETE (PS3)
The Ultimate Doom, *Doom II*, *Master Levels for Doom II* y *Final Doom*, en un pack digital antológico.

EL MANDO. No era el paradigma de la comodidad o la precisión, y recordaba al de Intellivision. La palanca era algo rígida y contaba con dos botones y un teclado numérico que permitía insertar plantillas.

COLECOVISION
LA DEVORADORA DE COIN-OPS

Fue la gran consola de principios de los 80... pero su reinado apenas duró un par de años.

Coleco (COnnecticut LEather COmpany) fue fundada, en 1932, por Maurice Greenberg, un inmigrante ruso que producía piel para fabricantes de zapatos. En los años 60, su primogénito Leonard desarrolló con gran éxito el negocio de las piscinas de plástico y su hermano Arnold explotó una faceta más lúdica. En 1976, Coleco lanzó su primera consola Telstar, clónica de *Pong*, por 50 $, de la que vendió un millón de unidades. Entre 1976 y 1978, aparecieron trece modelos más de Telstar, pero la saturación del mercado (había 75 fabricantes), la escasez de chips y el auge de las "hand helds" implicaron para Coleco unas importantes pérdidas. Los videojuegos portátiles la salvaron.

Nacida para triunfar

El mercado de finales de los 70 y principio de los 80 estaba dominado por Atari e Intellivision, y Coleco quería destronar a los dos gigantes. Coleco, Bit Corporation y Texas Instruments dieron forma al proyecto ColecoVision. A mediados de 1982, se anunciaron la nueva criatura y su precio, 175 dólares (360 € de hoy). El cartucho insignia que acompañaría la máquina iba a ser el modesto *Cosmic Avenger*, pero... una maniobra comercial inesperada y sin precedentes de Eric Bromley (Coleco) e Hiroshi Yamauchi (Nintendo) permitió a la compañía norteamericana hacerse con la exclusiva de *Donkey Kong* por 200.000 $ a pagar en veinticuatro horas, más 2 dólares por juego vendido. Una rápida llamada a Arnold Greenberg bastó para conseguir el dinero, pero Atari mejoró las condiciones y Bromley tuvo que "sacar" de la cama a Minoru Arakawa, presidente de Nintendo América, para recuperar la licencia. En agosto de 1982, ColecoVision salió a la venta, con *Donkey Kong* de regalo, acompañada de once juegos, a los que se sumaron diez más ese año.

El potente Z80 a 3.58 Mhz y los 32 sprites simultáneos dejaban en entredicho a las viejas glorias de Mattel y Atari. Casi todas las recreativas del momento pasaron por sus circuitos, mostrando un apartado técnico tremendamente similar al original. Hasta navidades de 1982, se vendieron 550.000 máquinas y, en los

LOS PERIFÉRICOS

Las opciones de expansión y compatibilidad fueron un hito en su época. Otros periféricos se quedaron en el camino...



EXPANSION MODULE #1 Dotaba a la ColecoVision de compatibilidad con casi la totalidad del catálogo de Atari 2600.



EXPANSION MODULE #2 Además del juego incluido, *Turbo*, era compatible con cuatro títulos más. La experiencia merecía la pena.

primeros meses de 1983, se sobrepasó el millón. En territorio PAL, España incluida, fue distribuida por CBS Electronics. En esas fechas, la recién estrenada Atari 5200 tampoco fue rival para ColecoVision. Tras el éxito del Expansion Module #1, que ofrecía compatibilidad con el catálogo de 2600, en febrero de 1983, se anunció el Super Game Module como tercer módulo de expansión, el cual añadiría 30K RAM y utilizaría discos de 128K para ampliar/mejorar los juegos y grabar récords. Pero el éxito de ordenadores como Commodore 64 hizo que Coleco tomara la decisión errónea: sustituir el Super Game Module por ADAM, un superordenador que se acoplaba a la consola. Problemas técnicos, retrasos y su alto precio acabaron con ADAM. Después, el crash de 1983 colapsó el mercado del videojuego y dos millones de máquinas en EE.UU., cuatro en Europa, ocho millones de cartuchos y un total de 147 títulos no bastaron para salvar a la mejor máquina de su tiempo.

COLECO FOREVER

EL LEGADO ETERNO de la mejor máquina de su tiempo no ha tenido fin desde que Telegames adquirió las últimas licencias para la consola en 1985 y, en 1996, se programó el primer juego "homebrew". Opcode reinventó el Super Game Module para expandir la potencia de la consola en 2013 y, en 2014, apareció ColecoVision Flashback.



LOS JUEGOS

Entre agosto de 1982 y primavera de 1984, fueron lanzados 147 juegos en EE.UU. A Europa llegaron 61.



DONKEY KONG / JR. El primero iba incluido con la consola. Omitía una fase y simplificaba escenarios. *DK Jr.* era más fiel al original en gráficos y jugabilidad.



ZAXXON El prodigio isométrico de Sega fue el otro gran clásico, junto a *DK*, que hizo soñar a toda una generación con el potencial de la máquina.



TURBO La conversión del arcade de conducción de Sega y el volante integraban un pack de ensueño. La sensación de velocidad era, y es, increíble.



MONTEZUMA'S REVENGE Una aventura de plataformas repleta de puzles, peligros y una complejidad admirable. Se adelantó a su tiempo.



ANTARCTIC ADV. El pingüino de carreras de Konami fue convertido de forma magistral para Coleco Vision. Apartado audiovisual sublime y pura jugabilidad.



PITUFO / SMURF Uno de los pocos títulos exclusivos. Desarrollo plataformero sencillo (saltar y agacharse), colorista y buen uso del chip de sonido.



SPY HUNTER Una excelente conversión del arcade de Bally Midway que mantenía toda la velocidad y acción del original, más el tema de Peter Gunn.



MR. DO! / DO!'S CASTLE El popular personaje de Universal protagonizó dos cartuchos. *Mr. Do!* fue una buena adaptación y la segunda parte era brillante.



EXPANSION MODULE #3 ADAM nació para rivalizar contra los ordenadores del momento, pero supuso la ruina para Coleco.



ROLLER CONTROLLER Esta belleza incluía el juego *Slither* y era compatible con *Centipede*, *Wargames*, *Victory*, *Omega Race* y más.



SUPER ACTION CONTROLLER SET Dos súper mandos con joysticks de calidad arcade, cuatro botones, teclado numérico y "speed roller". ¡El summum!



"Aquí me tenéis, asombrando a medio mundo con este cosplay en el pasado E3 y acompañado por mi gran amiga Yena. Os reto a que me enviéis, antes del 14 de junio, una lista con los cinco mejores juegos que presentarán en la feria de Los Ángeles."

Yen

Yen te responde

Shooters, aliens, juegos indie y gamberrazos

Hola Yen, primera vez que escribo. Soy usuario de PS4. ¡Al grano!

■ **Sólo por curiosidad, ¿por qué nunca llegó *Counter-Strike Global Offensive* a consolas en Europa?**

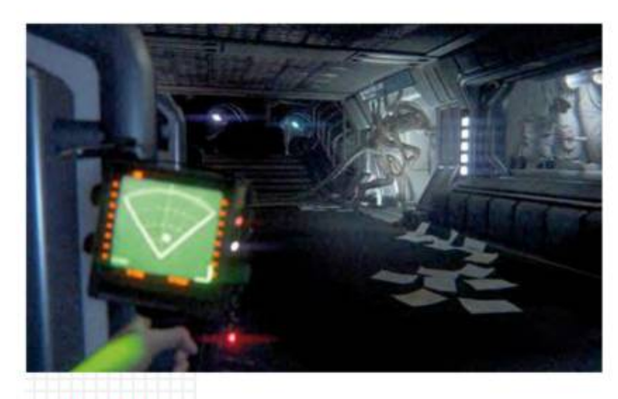
Pues es algo que no tiene ninguna lógica la verdad, porque apareció en PS3 en formato descargable para Estados Unidos. La única consola en la que se pudo disfrutar en Europa fue Xbox 360. En un principio iba a aparecer también en PS3, pero una serie de retrasos y problemas hicieron que *Counter-Strike: Global Offensive* acabara siendo exclusivo para USA en PS3. Fue una pena, la verdad, porque se podía jugar con DualShock 3, Playstation Move o con ratón y teclado. Quizá Valve no se fiaba de los servidores de Sony en Europa o quizá fue por el tema de ETA...

■■ **En su día leí que Sega quería dejar de centrarse en juegos para consola. ¿Significa eso que en el caso de una continuación de *Alien Isolation*, los jugadores de consola nos quedaríamos sin ella y sólo aparecería en PC?**

No te preocupes lo más mínimo, porque si sale un nuevo juego de *Alien*, lo podrás disfrutar en tu consola. Sega sigue programando juegos. Hace muy poquito apareció *Valkyria Chronicles Remastered*; la saga *Yakuza* es todo un éxito en Japón y saldrá también en Europa; se cumplen 25 años de *Sonic* y el erizo azul hará de nuevo acto de presencia... Sega sigue viva en consolas y todo dependerá de lo viable que vea el proyecto de un *Alien Isolation 2*.

■■■ **Aparte de estar en PC, ¿es *Superhot* exclusivo de Xbox One, o se trata de una exclusividad temporal y podría acabar llegando a PS4?**

El impactante y original FPS no tiene exclusividad definida, ha aparecido también para OSX y Linux, así que es más que posible que llegue en breve a



■ **Alien Isolation nos lo hizo pasar realmente mal.** Sega no quedó muy conforme con las ventas finales del juego, por eso se tomará con calma sacar más capítulos de la saga Alien.



■ **Counter-Strike: Global Offensive.** El popular FPS de Valve nunca llegó a salir en formato digital para PS3 en Europa y eso que en Estados Unidos triunfó.

? LA PREGUNTA DEL MES

¿Va a merecer la pena pasarse a Nintendo NX?

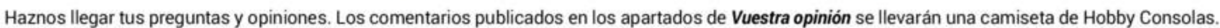
■ **Hola Yen, mi pregunta es la siguiente: Según he leído, la Nintendo NX será más potente que Xbox One y PS4. ¿Crees que los juegos que sacan actualmente para estas dos plataformas los sacarán también para NX? ¿Merecería la pena cambiarse a Nintendo NX en el caso de que lo anterior sea cierto? Un saludo.**

Nintendo NX

Sería bastante interesante que contara con una potencia mayor, aunque Nintendo es especialista en adaptarse a todo tipo de hardware. De momento las third parties no se han manifestado de forma tajante. EA, por ejemplo, no descarta desarrollar juegos en un futuro. Pero de todas formas yo creo que la gracia de una consola Nintendo sigue estando en sus juegos exclusivos. Comprarse una NX para, hipotéticamente, jugar a un *COD* ligeramente mejor que en PS4/Xbox One no lo veo interesante. Un *Mario*, un *Zelda* o un *Metroid*, sí.

jgdel...@icloud.com





¡HABLA CON YEN!



telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es www.facebook.com/hobbyconsolas

Haznos llegar tus preguntas y opiniones. Los comentarios publicados en los apartados de **Vuestra opinión** se llevarán una camiseta de Hobby Consolas.





■ **Canis Canem Edit o Bully.** Uno de los grandes generadores de polémica de Rockstar está entre los favoritos de los usuarios para una segunda entrega.

PS4. Incluso me atrevería a decirte que, además de ser lanzado en formato digital para jugarlo en PS4, también será uno de los lanzamientos que acompañará a PlayStation VR, la estética y mecánica son idóneas para ello.

■■■■ **Teniendo en cuenta los rumores sobre la actualización de hardware de PS4 (PS4K, PS4 Neo, PS4.5, etc), ¿crees que vale la pena hacerse con Playstation VR, o sería mejor esperar a ver cómo funciona la RV con el nuevo hardware?**

Estamos en un punto en que va a ser mejor esperar, aunque para esas fechas, 31 de octubre, sabremos todo lo que hay que saber sobre PS4K y sus datos, así que podrás decidir qué te conviene. En cualquier caso, PlayStation VR es independiente. Lo que debería peocuparte es en qué PS4 utilizarlo. Cómo ya he dicho, antes del lanzamiento de VR se sabrán los detalles.

■■■■■ **¿Crees que Rockstar nos deleitará algún día con una nueva entrega de *Bully* o crees que es una franquicia de una sola entrega y no harán más debido a la polémica que desató su temática? Más allá del modo historia en mundo abierto, sólo imaginar un multijugador en un patio de recreo, jugando al balón prisionero, carreras de monopatín, deathmatch con tirachinas y bombas fétidas... ¡El online con otros podría ser brutal!**

Por soñar que no quede y además con Rockstar nunca se sabe. Yo utilizaría toda la fuerza mental de la humanidad para que el próximo juego de Rockstar fuera otra entrega de *Red Dead* o incluso de *Manhunt*. ¿Te imaginas estas dos sagas potenciadas en PS4/Xbox One? Bueno, volviendo a tu propuesta *Canis Canem Edit*, tampoco estaría nada mal y el online sería glorioso. Eso sí, volvería la polémica de nuevo...

Santiago Vilaseca

■ **Batman Arkham Knight en GOTY.** Si todavía no te has jugado los miles de DLCs que han aparecido desde su lanzamiento el verano pasado, espérate a la edición GOTY.



Aventuras clásicas y murciélagos en PC

Hola soy Eduard, de 44 años. Solo quería saber la fecha de tres juegos que se están retrasando más de un año.

■ **El primero *Syberia III*, el segundo *The Devil's Men* para PC, y por último *Batman Arkham Knight GOTY* con todos los DLC en formato físico.**

Hola Eduard, anímate, que te noto bajo de energías. Alguno de ellos lleva un retraso de más de seis años, ya que se lleva hablando de *Syberia III* desde 2009. La aventura de Benoit Sokal "despertó" de nuevo en septiembre de 2015 y parece que la fecha de lanzamiento definitiva va a ser diciembre de 2016, así que ya queda un poco menos. La nueva aventura gráfica de Daedalic Entertainment para PC no tiene fecha definida de lanzamiento todavía así que habrá que esperar más noticias, lo siento. Respecto al GOTY de *Batman Arkham Knight* lo normal sería que apareciera a final de año.

Eduard Fortet Salgueda »

VUESTRA OPINIÓN



Queremos un gran Metroid

José Docio ■■■■■■■■■■■

Hace unos días, estaba viendo un vídeo del avance de *Metroid Prime Federation Force* para 3DS, título que se llevó gran parte del cabreo de los seguidores de la saga. Muchos indican que es un caso de injusto desprecio, y que no habría tanto odio hacia este título si tuviéramos un *Metroid* más reciente. Y ahí radica el problema. Mira, yo soy un seguidor de *Metroid*, es mi saga favorita de Nintendo, y me fastidia un poco que la compañía nipona no saque más títulos desde *Metroid Other M*, porque crean que las críticas tan duras hacia este indican que ya no queremos ningún *Metroid* nuevo, lo cual no es verdad. Claro que queremos un *Metroid*, pero que sea bueno, para mí sería en primera persona, porque la exploración es casi palpable. Y es curioso que hayan sacado en Wii U casi cuatro títulos de *Zelda* pero de *Metroid* ninguno. ¿No sería motivo suficiente para que Nintendo sacara grandes juegos para la Wii U, como un *Metroid* o un *Super Mario 64* para Wii U?

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■

Estoy de acuedo contigo, nos falta la magia de un *Metroid* en Wii U y para mí hasta podría haber sido en 2D. En Wii U, hasta ahora, solo han salido dos *Zelda* y los dos han sido remasterizaciones, el último *Zelda* "real" de sobremesa fue *Skyward Sword* de Wii. ¡Nintendo, necesitamos un *Metroid* digno y en breve!

COMO OS VEO ALGO TENSOS CON PS4K Y VR, OS RECOMIENDO QUE MIENTRAS APARECEN MÁS DATOS DISFRUTÉIS CON VUESTRAS "VIEJAS" PS4



VUESTRA OPINIÓN



¿Una evolución no deseada?

Ángel Seara Montes
Hola, Yen. Quería dar mi opinión sobre el revuelo que hay últimamente con el tema de PS4K (o NEO, o 4.5, como la quieras llamar) y Xbox One II (o 1.5). El caso es que muchos usuarios de PlayStation están diciendo que ésto supondría que la PS4 actual sería una "caca" (hablando en plata) comparada con la nueva. Pero lo que yo creo es que la mejora sería apreciable en el rendimiento de la consola, pero para los usuarios que no tienen televisores 4K, la diferencia de gráficos sería relativamente poca. Además de que los juegos seguirían saliendo para la PS4 normal. Además, el tema de Xbox One es del mismo estilo. Aunque tampoco estoy seguro de que Microsoft apueste por un nuevo modelo de consola cuando está centrando su arsenal en PC, una plataforma que, en mi opinión, no va a ser factible, ya que pocos usuarios se pueden permitir un PC con la suficiente potencia como para correr los juegos actuales. Un saludo Yen.

YEN
De momento y hasta que no haya datos oficiales, trabaja más la rumorología que otra cosa. Juegos nativos 4K, reproducción de Bluray 4K, juegos rescalados a 4K, potencia que duplica a PS4, optimización para VR, súper juegos como *God of War 4, Deep Down, Eve Valkyrie* o *Gran Turismo Sport*... Parece que conoceremos más datos en la Paris Games Week, a finales de octubre. Yo que vosotros iba reservando una TV 4K ya mismo...

» Un lector que padece Insomniac crónico

Hola, Yen. ¿Que tal? Te escribo para ver si me podías contestar un par de dudas que tengo. La primera pregunta es para que muestres tu opinión.

■ **¿No crees que acertaría Insomniac si pusiera un modo online en *Ratchet & Clank*? La verdad es que sería un motivo muy a tener en cuenta para comprarlo y darle vida útil al juego, además de por lo bien que me lo pasaría con un juego que me hace revivir mis inicios como jugón...**

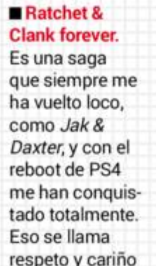
Sería una magnífica idea y además le vendría muy bien para complementar la aventura principal, con escenarios multijugador de la saga y un buen elenco de personajes para elegir. Es una pena que con lo bien que les ha quedado el juego no hayan incluido algo así. Yo que tú, le vendía la idea a Insomniac, todavía estás a tiempo para convertirlo en un DLC otoñal gratuito.

■■ ***Battleborn* tiene muy buena pinta. De hecho he probado la beta y me ha encantado. Pero me echa para atrás el hecho de que sólo tenga tres modos de juego. Lo cual me lleva a una pregunta básica. ¿*Battleborn* u *Overwatch*? De paso, ¿podrías decirme si *Overwatch* cuenta con más modos de juego?**

La verdad es que la elección es difícil, tanto Gearbox como Blizzard son auténticos maestros a la hora de crear juegos. Y encima en este caso ofrecen un desarrollo muy similar para dar rienda suelta a tu lado cooperativo/competititvo. Intenta probar *Overwatch* también para decidir; a mí me atraen ambos por igual. En *Battleborn* el modo campaña dura 6-8 horas y los tres modos multijugador (Fusión, Captura e Incursión), con dos mapas independientes cada uno, hasta que te canses. *Overwatch* cuenta con cuatro modos de juego principales.



■ **Battleborn de Gearbox.** Los creadores de *Borderlands* han sabido combinar campaña en cooperativo con partidas multijugador competitivas y grandes dosis de humor.





■ **Ratchet & Clank forever.** Es una saga que siempre me ha vuelto loco, como *Jak & Daxter*, y con el reboot de PS4 me han conquistado totalmente. Eso se llama respeto y cariño por un clásico.

■■■ **¿Se sabe ya algo más "tocho" de *ScaleBound*?**

Phil Spencer va a dejar a Platinum Games el tiempo necesario para que el juego sea realmente especial. El retraso nos llevará a 2017 para poder disfrutar con este RPG de mundo abierto.

■■■■ **¿Si realmente se retrasa *Horizon Zero Dawn*, ¿crees que es por la supuesta PS4.5 o por una mejor "pulición" de gráficos?**

Esperemos que no sea por la "pulición", porque la palabra suena muy mal... Se verá igual de bien en PS4K y en las PS4 normales en 2017. Dejemos a Guerrilla trabajar tranquilos.

Ángel Seara Montes

Muchas ganas de guerra remasterizada

Hola sabio Yen, otra vez mas tengo cuestiones que solo tu puedes responderme:

■ **¿A qué le tienes mas ganas, a *COD Modern Warfare Remastered* o a *COD Infinite Warfare*?**

Que esté detrás Infinity Ward es toda una garantía y la idea de expandir la zona de guerra más allá de la Tierra me resulta atrayente, pero el escenario más "realista" y las partidas multi de *Modern Warfare* siempre me atraerán más, así que probaré primero los viejos escenarios de siempre.

■■ **¿Para cuando un E3 en España?**

Pues este año en vez de una feria tenemos dos, Barcelona Games World que sustituye a Madrid Games Week, y se celebrará entre el 6 y el 9 de oc-

LA LUCHAS MÁS ENCARNIZADA NO VA A SER ENTRE JUGADORES DE COD SINO ENTRE MODERN WARFARE REMASTERED E INFINITE WARFARE

tubre, y Madrid Gaming Experience, del 28 de octubre al 1 de noviembre, así que la cosa sigue creciendo. Nunca llegaremos al nivel del E3, pero se van haciendo cosas poco a poco.

■■■ **¿Llegará el dia en el que la saga anual *Call Of Duty* dé un respiro de un año a cada juego como en el caso de los *Assassin's Creed*?**

No creo, el respiro que se toman es porque van alternando grupos de programación entre Infinity Ward/Sledgehammer (*Warfare*) y Treyarch (*Black Ops*) año tras año, lo cual tampoco es mala opción para "variar" ligeramente el estilo. Yo soy más de Infinity.

Pedro Ángel Mompeán López

Ponga un emblema de fuego en su vida

Buenas, como seguidor y fan de la saga Fire Emblem y nuevo poseedor de una New 3DS XL y futuro poseedor de la Ed.Coleccionista del Fire Emblem Fates tengo una duda o más bien un deseo.

■ **Dada la fama y buenas ventas que están cosechando tanto *Fire Emblem Awakening* como *Fire emblem Fates*, ¿habría una posibilidad de ver un remake de *Radiant Dawn* en New 3DS? Lo pregunto porque vista la adaptación del *Xenoblade* de Wii a New 3DS podría haber una pequeña esperanza de ver la edición que salió en Wii.**

Enhorabuena por lo de la edición coleccionista de *FE Fates*, porque ha sido complicado conseguirlas. Te podría contar que la saga comenzó en 1990 en Famicom y que han salido 14 juegos, pero como no es lo que preguntas, no me extenderé. *Radiant Dawn* para Wii fue mejor acogido por los usuarios que por la prensa y no es descartable que lo puedan convertir en algún momento a New 3DS, aunque sea en formato digital, ya que tiene el honor de haber sido el último *Fire Emblem* de sobremesa. No pierdas la esperanza.

■■ **Si no hay posibilidades, ¿podrías decir algún modo de comunicarse o emprender acciones para pedir a Nintendo tal remake?**

Puedes formar un ejército de fanáticos de *Radiant Dawn*, contratar a una cuadrilla de pintores japoneses para que dibujen una cuadrícula alrededor de la sede de Intelligent Systems en Kyoto, conquistar las oficinas y obligarles a que hagan una nueva versión.

Noël Jesús Prieto Soto



■ **El Legacy Edition de COD.** Parece que el jefazo de Infinity Ward, Dave Stohl, no tiene dudas respecto a cuál de los dos *COD* será más jugado por los usuarios. Cree que la pirotecnia futurista primará sobre el esquema más clásico de *Modern Warfare*.

Preocupaciones sobre un futuro incierto...

¡Hola Yen! ¿Cómo te va? Con tanto preguntón supongo que un poco agobiado. Tranquilo, que yo voy a robarte poca parte de tu valioso tiempo.

■ **Estamos viendo como Microsoft y Sony empiezan a mover ficha mostrando sus futuros periféricos (Holens y PS VR, respectivamente), mientras que de la futura Nintendo todavía no se sabe y eso me plantea una cuestión inmediata. ¿Crees que la futura NX corre el riesgo de quedarse obsoleta solo llegar al mercado?**

Deberías disfrutar más del presente y atormentarte menos con el futuro, muchacho. El mismísimo presidente de Nintendo ha dicho hace muy poquito que NX estrenará una nueva forma de jugar mucho más revolucionaria que Wii U, así que vamos a darles un voto de confianza, paciencia.

■■ **¿No debería Nintendo anticiparse un poco a la jugada e ir pensando en su propio periférico?** »

VUESTRA OPINIÓN

Otra de miedo a la tecnología

Rafael Mateos Aparicio ■■■

Un poco cansadito de este miedo a la tecnologia por muchos gamers, incluso entre la propia prensa del sector, la RV que si tal o pascual, que no gusta, que no atrae, que miedo a la peli exmachina, miedo al futuro...

El que no quiera tecnologia que se haga un amish, ermitaño o se vaya a una tribu en mitad de la nada o a vivir como en el pleistoceno. Yo estoy completamente a favor del progreso tecnológico y muy ilusionado con las nuevas tecnologias como la RV, RA, hologramas interactivos, robots humanoides etc. y su posible aplicación en el sector del videojuego, me ilusiona. Vamos a vivir nuevas formas y experiencias de juego, así que ¿por qué tanta mala publicidad y tanto miedo? ¿Miedo a engancharse quizás o simplemente ganas de trolear? No lo entiendo ¿y tú Yen?

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■

Yo no os entiendo a ninguno de vosotros y aún así intento solucionar vuestros miedos e inquietudes. Pero vamos, que tienes bastante razón, lo único a lo que hay que tener miedo es al precio de estas cosas, el resto forma parte de la evolución y hay que disfrutarla.





» Quizá "ese" periférico del que hablas u otro parecido ya esté integrado en la consola y a menor precio, o quizá no vayan por ahí los tiros, quién sabe. Según la historia reciente de Nintendo, nos toca consola "buena" con la siguiente máquina. Seguro que se han inventado algo chulo, ya verás.

¿Se sabe algo más de Nintendo NX? Datos técnicos, precio, primeros juegos de lanzamiento... no sé. ¿Algo? Es que parece mentira que estando a solo dos meses vista a penas sepamos nada...

Eso de a dos meses vista... En el E3 no se enseñará nada, quizá en el Tokyo Game Show veamos algo, pero tampoco te extrañe si no tenemos noticias de su diseño hasta final de año. Lo que sí han asegurado es que este retraso se debe a la intención de acompañar a la máquina de los juegos adecuados y que podamos disfrutar con un *Mario* y un *Zelda* en condiciones. Lanzarla en Navidad, según ellos, les dejaría con un catálogo muy reducido. Por cierto, parece que la opción cartucho es real.

Marcelo Fernández Pascual

Nintendo NX y su diseño final. Al final no vamos a descubrir el hardware de Nintendo en el E3, y es más que posible que hasta finales de año no sepamos el diseño de una máquina que se pondrá a la venta, dicen, en marzo de 2017.

De visita por el museo de From Software

Hola Yen, estoy enganchado a la saga Souls y al Bloodborne y quería preguntarte unas cosillas. Y, por supuesto, también sobre Uncharted 4 y Xbox One.

Empecé a jugar a la saga con *Dark Souls II* y al principio no me gustó nada, mucha dificultad, continues inexistentes, jefes imposibles... Pero le di otra oportunidad y ahora es una de mis sagas favoritas. Mi pregunta es, ¿hay algo parecido antes de la saga *Souls*? ¿Va a salir algo parecido?

Hola Alejandro, me alegra que te guste esta saga, es mi favorita en la actualidad. Lo más parecido en esencia se encuentra en los archivos más antiguos de la misma compañía, From Software, en juegos como la serie *King's Field*, *Shadow Tower* o *Eternal Ring*, aunque todos ellos en primera persona y con gráficos que no comprenderías, así que mejor te recomiendo algo actual. Si ya has completado los cuatro *Souls*, *Bloodborne* y todos los DLCs, cosa que dudo, podrías darle un oportunidad a *Lords Of The Fallen*, otro RPG de acción para los más hardcore con tufillo *Dark Souls* y alguna que otra idea interesante. En un futuro próximo aparecerá *Ni-Oh*, programado por Team Ninja (otros expertos en dar por saco con la dificultad), del que ya he podido probar la demo en la Store y puedo decirte que es como un *Dark Souls*, pero sin el como. Eso sí, ambientado en el Japón del siglo XVI y protagonizado por un samurái llamado William. Es el primer clon.

Me pasa lo mismo con *Uncharted*, empecé a jugar el segundo, pero este me gustó a la primera. Ahora no sé si jugar la saga completa o saltar al cuarto. ¿Qué me aconsejas?

Como dirían los ingleses "first things first", lo primero es lo primero y además tienes una simpática colección de los tres primeros, así que empieza por ahí. Una vez que llegues al cuarto te darás cuenta de lo que es un juego casi perfecto y en el que casi todas las críticas han estado de acuerdo, menos los tontorrones de turno, por supuesto. *Uncharted 4* supera en gráficos, guión, extensión, duración y posibilidades a sus hermanos y se sitúa en el podio como mejor juego de PS4.

Por último, ¿hay algún juego de One que echas de menos en PS4?

Yo no echo de menos ninguno porque tengo todas las consolas, es lo mejor para dejarse de comparaciones y tonterías. Para los que estéis pensando en tener una Xbox One, recomendaría sus exclusivos: *Forza*, *Gears of War*, *Halo*, *Rare Replay* y dos joyas digitales: *D4* y *Ori and the Blind Forest*.

Alejandro Bravant

Dark Souls III. Pese a que algunos rebuznan sobre los síntomas de agotamiento de esta saga, la calidad de la última obra de Hidetaka Miyazaki le hace acreedor a convertirse en uno de los tres grandes del año.





¡QUÉ ME DICES!

Estos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

He estado echando un vistazo a mi colección de HC y me he dado cuenta que del número 275 al 276 cambiasteis el formato de la revista reduciendo su tamaño, pero no nos "reducisteis" el precio. ¡Que os he pillao, pillines! ¡Ah!, y que sepas que el número 287 no existe porque hicisteis dos revistas con el 286.

Yen: Es que en Hobby Consolas no hacemos cosas raras con los verbos como tú, si hubieras escrito "redujisteis" te contestaría con más datos. Es broma. Pues la idea es que sea un formato más cómodo con la misma cantidad o más de información, pero para gustos los colores. Lo del número 287 lo "reducistamos" sin querer, pero el culpable está pagando su castigo: le hemos obligado a jugarse todo el catálogo de Steam en un PC sin monitor.



¿Imaginemos, por ejemplo, que soy un profesional del sector con una web prestigiosa sobre videojuegos a mi cargo y me encomiendan la labor de puntuar y/o criticar un producto, por ejemplo el mismo *SFV*. Pero antes, la compañía dueña del producto, en este caso Capcom, me regala una copia del juego recién salido del horno más una edición especial para mí en particular, más una figurita de Ryu, más una camiseta, más un código de descarga valorado en 50 euros, más un apretón de manos y un selfie con uno de sus creadores. ¿No podría darse el caso de que mi punto de vista sobre el juego final quedase desvirtuado?

Yen: Se nota que no trabajas en el gremio, ahora todos criticamos los juegos con saña, sean buenos o no, aunque hayamos recibido maletines o merchandising. ¡Somos malos!

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...



MONSTER HUNTER GENERATIONS

Capcom está organizando una nueva cacería, que rendirá homenaje a toda la saga y estará repletita de novedades...



ONE PIECE BURNING BLOOD

Los piratas del sombrero de paja cambián de registro para protagonizar un espectacular juego de lucha al estilo versus

AVANCES





¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

■ 15 DE JULIO ■ CAPCOM ■ RPG DE ACCIÓN

Monster Hunter Generations



■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



PASADO Y PRESENTE DE LA CAZA MAYOR

Rihanna presumía de ser amiga del monstruo que había bajo su cama, y a nosotros nos pasa lo mismo con *Monster Hunter*. Capcom se ha convencido ya de que su criatura tiene tirón en Occidente y lo va a celebrar acortando los plazos de exportación de la última entrega, aprovechando que, esta vez, no ha habido edición Ultimate.

Generations será un tributo a los más de diez años que tiene ya la serie a sus espaldas, desde que naciera en PS2 allá por 2004. Se trata de un juego nuevo, con material hecho desde cero para la ocasión, pero para el que también se ha tirado del bagaje histórico de la saga, parte del cual nunca había visto otra luz que no fuera la del sol naciente (*Portable 3rd*, por ejemplo, nunca llegó a las PSP autóctonas).

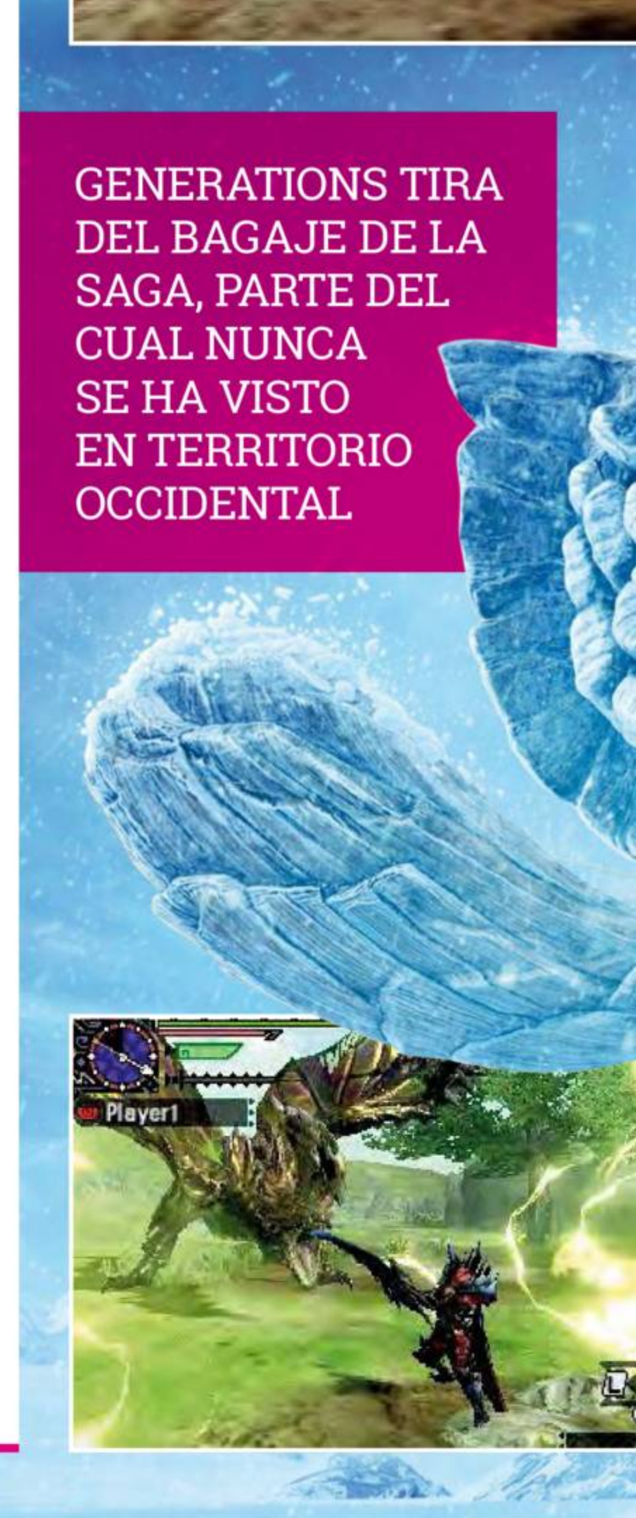
En esta ocasión, como cazadores novatos, tendremos que detener a los Cuatro Condenados (Mizutsune, Astalos, Gammoth y Glavenus), una serie de monstruos que tienen en jaque a cuatro pueblos. Además de ellos, habrá otras criaturas nuevas y viejas conocidas que dejarán un zoológico con más de medio centenar de especies y veintiuna localizaciones.

Rol de toma pan y caza

El juego mantendrá el desarrollo de siempre, con misiones de dificultad creciente, en las que habrá que dar matarile a especies de lo más violentas, con un grado de dificultad bastante considerable, lo que obligará a fabricarse armas y armaduras cada vez más potentes para poder superar los envites. Las catorce armas serán las mismas que ya había en *MH4 Ultimate*, pero la jugabilidad se ha ramificado con la introducción de cuatro estilos de combate, que, aplicados a cada herramienta, dejarán hasta 56 combinaciones posibles. Por ejemplo, el estilo aéreo priorizará los movimientos en el aire y permitirá subirse a la chepa de los monstruos, en tanto que el estilo sombra fomentará los esquives en el último segundo para poder ejecutar devastadores contraataques.

Paralelamente, otra novedad serán las técnicas, una serie de habilidades de uso limitado que se podrán equipar en ranuras: ataques giratorios, invulnerabilidad, bloqueo del consumo de resistencia... Se abrirá un mundo de posibilidades, especialmente a la hora de coordinarse con otros cazadores en el multijugador. Asimismo, se ha introducido el modo Gatador, en el que, por primera vez, podremos ponernos en el pellejo de un felyne. Si este verano os echáis algún amigo, que sea éste: bajo su monstruosa apariencia, laten horas de diversión. ■

GENERATIONS TIRA DEL BAGAJE DE LA SAGA, PARTE DEL CUAL NUNCA SE HA VISTO EN TERRITORIO OCCIDENTAL



■ PRIMERA IMPRESIÓN

Más escenarios que nunca, cambios en la jugabilidad, modo Gatador... Va a ser uno de los monstruos del verano.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Kayugh
“Esas 56 posibilidades de combate me traen de cabeza. Si ya antes podía pasarme tardes enteras configurando el equipo, ahora necesitaré semanas.”

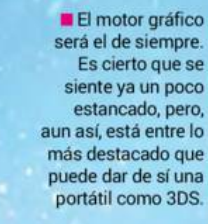
WEB Ciberdine4
“El tosco control de los primeros me echó hacia atrás, pero parece que han subsanado el problema. Tal vez sea hora de darle otra oportunidad.”

WEB Sparterx
“Esta saga se ha convertido en una de mis favoritas con las mejoras de los últimos años, por su profundidad, su variedad y su cantidad de contenido.”



■ Los felynes serán seleccionables por primera vez en la saga. Tendrán sus propias misiones, tanto en solitario como en multijugador, y su estilo de combate y su equipamiento diferirán de los de los humanos.





■ El motor gráfico será el de siempre. Es cierto que se siente ya un poco estancado, pero, aun así, está entre lo más destacado que puede dar de sí una portátil como 3DS.



LAS CLAVES

1 RETROSPECTIVA. El juego será muy vasto, ya que recopilará monstruos, ecosistemas, pueblos y armamento de toda la saga (incluso de entregas que sólo salieron en Japón), sin olvidarse de introducir infinidad de contenidos inéditos.

2 COMBATE. Podremos elegir entre cuatro estilos de combate (gremio, aéreo, sombra y ariete), lo que afectará a nuestros movimientos. Además, habrá diversas habilidades para equipar y que darán ventajas temporales.

3 MULTI A CUATRO. El cooperativo de esta saga es uno de los mejores de la historia, y volverá a dar lo mejor de sí en esta entrega, tanto en red local como online.



■ Para construir equipamiento habrá que cazar a muchos ejemplares de una misma especie, hasta tener las partes necesarias.

■ 3 DE JUNIO ■ BANDAI NAMCO ■ LUCHA

One Piece Burning Blood



■ Por José Luis Ortega @jl0rtega

LA LUCHA, AL ESTILO SOMBRERO DE PAJA

Ya hemos podido catar las primeras horas de *One Piece: Burning Blood*, la nueva adaptación al videojuego del manganime creado por Eiichiro Oda. Y lo mejor es que nos hemos quedado con ganas de seguir repartiendo mamporros a tutiplén.

Esta nueva entrega se aleja de los entornos abiertos y las luchas multitudinarias que vimos en *Unlimited World Red* o *Pirate Warriors* para centrarse directamente en la lucha, con trepidantes combates que logran hacernos sentir inmersos en uno de los episodios de "One Piece", en parte gracias a la espectacularidad visual de las refriegas. Y es que las nuevas aventuras de Luffy y compañía no sólo destacan por un apartado gráfico que quita el sentido, sino también por su variedad y sus diversos modos, como las batallas de tres contra tres.

¡Al abordaje!

One Piece: Burning Blood guarda en su interior horas y horas de diversión. Basta con hacer un repaso por el plantel de luchadores, en el que encontramos un total de 40 personajes jugables —entre los que no faltarán imprescindibles como Monkey D. Luffy, Portgas D. Ace, Sabo o Donquixote Doflamingo— y 65 de apoyo. Desbloquear todo el contenido de la aventura nos tendrá pegados al mando durante mucho tiempo, y justo ése será uno de los puntos más fuertes del juego de Spike Chunsoft.

De entre todos sus modos de juego, Guerra Suprema será el principal. Se basará en uno de los arcos del manganime ambientados en Marineford y narrará la batalla entre los piratas y aliados contra la flota de la Marina, a lo largo de cuatro episodios verdaderamente épicos, que atraparán, de forma magistral, la emoción de la serie.

Por supuesto, el título contará con numerosos modos de juego que dispararán su vida útil. Así, en "Se Busca", tendremos que acometer diversos desafíos, cumpliendo requisitos concretos, sin olvidar el modo online, donde podremos demostrar al mundo que, combatiendo, somos el mejor pirata a los mandos.

Los combates, al más puro estilo juego de lucha, serán la principal virtud de este título, respaldados además por el dinamismo de los duelos de tres contra tres y los espectaculares ataques que podremos realizar. El mes que viene, veremos si merece la pena levar el ancla...

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Si la primera impresión es la que cuenta, no podía ser más positiva: tras las primeras horas, nos hemos quedado con ganas de luchar más horas.

BURNING BLOOD APOSTARÁ POR UNOS COMBATES FRENÉTICOS QUE CONDENSARÁN LA MAGIA DEL ANIME

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Anónimo
“¡Va a ser un muy buen juego para nosotros, los fanáticos de One Piece! ¡Arriba Doffy!”

WEB Celeste
“No puedo esperar. Gracias por el artículo: tengo unas ganas locas de jugarlo.”

WEB Antescod
“Es decir, lo mismo que tiene Naruto, ahora, lo tiene One Piece. A mí el J-Stars VS me defraudó, y lo esperaba con muchísimas ganas. A ver qué tal les sale.”

El elenco será uno de los más extensos vistos en un juego de "One Piece": 40 luchadores y un total de 65 personajes de apoyo.

LAS CLAVES

1 COMBATES. Sus combates de tres contra tres resultan épicos y tremendamente tácticos, gracias, en parte, a las múltiples opciones que ofrece.

2 GRÁFICOS. El apartado visual nos hará sentirnos dentro de un episodio del anime, merced a su portentoso despliegue gráfico.

3 OPCIONES. *One Piece: Burning Blood* ofrecerá numerosos modos de juego que nos mantendrán enganchados durante mucho tiempo.

Combinando todas las opciones que tendremos disponibles en los combates, podremos desencadenar técnicas espectaculares.



La trama de fondo se centrará en uno de los arcos del manga, aunque habrá mucho más, desde modos de juego como el modo "Se Busca" (con objetivos muy específicos) a combates online.



■ 22 DE JUNIO ■ HELLO GAMES ■ AVENTURA

No Man's Sky



■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



UN DESCUBRIMIENTO DIGNO DE LA NASA

Hace unas semanas, la NASA anunció la existencia de 1.284 planetas fuera del Sistema Solar. Sin embargo, Hello Games no está conforme con esa pírrica cifra. Según su telescopio, el universo consta de 18 trillones de planetas, y el 22 de junio lo piensa demostrar.

En los últimos años, el desarrollo indie ha ganado muchísimo peso en la escena mediática, con juegos de bajo presupuesto capaces de competir, en ocasiones, con los grandes lanzamientos. Con *No Man's Sky*, vamos a ver una nueva dimensión del fenómeno indie, dada su ambición, pues hablamos de un título que ha contado con el beneplácito de Sony en cuanto a labores de marketing y que se lanzará en formato físico, a un precio de 64,95 euros. Hace unos meses, *The Witness*, la última maravilla de Jonathan Blow, ya levantó cierta polvareda, por salir a 36,99 euros, así que será interesante ver la recepción de este título para saber adónde puede encaminarse parte del desarrollo indie.

¿Qué hay más allá del cielo?

No Man's Sky será una aventura de exploración espacial en la que el objetivo último será llegar hasta el centro del universo para descubrir el misterio que allí se oculta, partiendo desde uno de sus extremos. No habrá objetivos a corto plazo, sino que seremos libres para ir adonde nos plazca... y habrá mucho donde elegir, porque, gracias a un sistema de creación procedural, el universo estará compuesto por 18.446.744.073.709.551.616 planetas únicos. Por pura matemática, será imposible explorarlos todos y, de hecho, muchos no tendrán nada de interés, así que habrá que buscar los que tengan recursos que puedan ayudarnos en nuestro viaje, de cara a mejorar la nave, el traje o nuestra arma.

En ese sentido, el juego tendrá cierto componente online y podremos compartir nuestros descubrimientos con otros usuarios (el mundo del juego será igual en todas las partidas), así como bautizar a aquellas especies que nadie haya visto antes que nosotros. También habrá batallas espaciales en las que podremos forjar alianzas, o no, con diversas facciones, comercio con otras razas, aprendizaje de lenguas alienígenas para comunicarnos con otros seres... No habrá un argumento como tal, sino que seremos nosotros los que definamos nuestro destino.

Visualmente, *No Man's Sky* tendrá una personalidad infinita. Su llamativa paleta de colores está inspirada en las portadas de obras de ciencia ficción de hace medio siglo y la música, elaborada por la banda 65daysofstatic, también tendrá tintes del género. Si de niños soñabais con viajar a las estrellas, no os vais a ver en otra igual. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

No es para todo el mundo, pero quien quiera un viaje distinto, pausado y bello con el que sentir que explora el cosmos tiene aquí un billete a su nombre.



■ La fauna se generará de forma procedural a partir de múltiples esqueletos, pieles y diseños que se han introducido en el código del juego.

NO MAN'S SKY ES UN INDIE CON ENVOLTORIO DE GRAN PRODUCCIÓN, Y SERÁ INTERESANTE VER SU RECEPCIÓN

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Raindom
"Siempre veo lo mismo: un planeta aleatorio con especies parecidas, donde tienes que encontrar recursos y cuatro tiroteos cutres de por medio..."

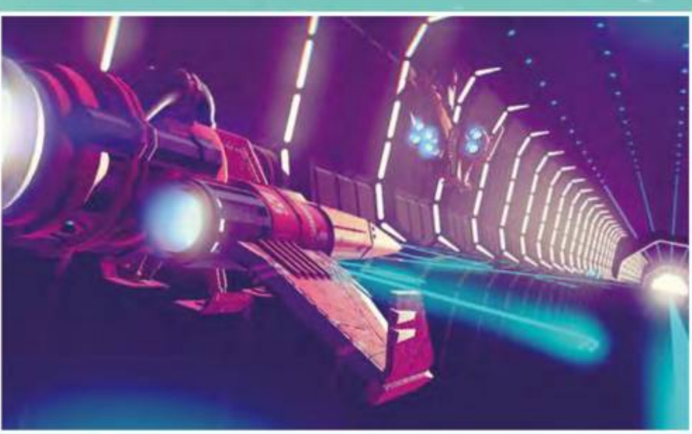
WEB Veamosquehay
"La clave estará en ver si los planetas que pueden generarse son lo suficientemente distintos para que siga entreteniendo tras unas horas."

WEB KvK
"Tengo ganas de probarlo. Me parece una propuesta diferente a lo que estamos habituados, aunque el precio de salida de 65 euros me parece excesivo."









LAS CLAVES

1 INFINITO. El universo no tendrá límites y será imposible visitar todos sus recovecos. Habrá un mapa galáctico para marcar puntos de interés.

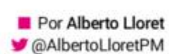
2 PLANETAS. Cada uno será un mundo en cuanto a tamaño, gravedad, temperatura, toxicidad... Para sobrevivir, deberemos mejorar el traje.

3 CIENCIA FICCIÓN. El apartado visual bebe de las ilustraciones de portada de libros de Isaac Asimov, Arthur Clarke o Robert Heinlein.

Habrá mecánicas de shooter, tanto a pie como con la nave, aunque habrá que ver si están bien pulidas.

28 DE JUNIO ■ WARNER BROS ■ ACCIÓN

LEGO Star Wars El despertar de la Fuerza




Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM

EN UNA GALAXIA MUY, MUY DIVERTIDA...

Tras arrasar en los cines y en DVD y Blu-ray, la siguiente parada para los fans de "El despertar de la Fuerza" está clara: el juego de la película en versión LEGO. Su estilo seguirá cimentándose en los saltos y la acción cooperativa "para todos los públicos" que tan buenos momentos han dejado. Pero, lejos de ser un "más de lo mismo", este nuevo *LEGO Star Wars* promete refinar la fórmula en muchos aspectos. El primero es que su jugabilidad se va a enriquecer con variadas novedades, muchas orientadas a recrear mejor la película. Así, algunos tiroteos y momentos de acción adoptarán un desarrollo más propio de los juegos de acción en tercera persona, con mecánicas de cobertura (a lo *Gears of War*); los momentos en que pilotamos naves dejarán al jugador mayor rango de acción, para que pilotar el Halcón Milenario sea más parecido a lo visto en las pelis; y, a la hora de sortear ciertos obstáculos, podremos combinar las piezas LEGO de diversas formas para crear distintas soluciones, haciendo que los niveles sean, en cierto modo, más rejugables.

Poniendo al día la saga...

Por supuesto, tampoco va a faltar un remozado apartado técnico, que dejará en pantalla unos entornos más sobrecargados de elementos destructibles, personajes, disparos blaster y efectos, dejando un espectáculo, al menos en las nuevas máquinas, más acorde de lo que se espera de ellas. Y aún hay más: el juego no se ceñirá única y exclusivamente a los hechos de la peli, sino que expandirá el universo de la saga galáctica con nuevos planetas y situaciones aprobadas por Lucasfilm. Así, habrá niveles basados en historias originales cuyas consecuencias vemos en la película, como la caza de los Rathtar por parte de Han Solo y Chewbacca, o el retorno de Lor San Tekka a Jakku. Otros darán más perspectiva a algunos personajes, como el rescate del Almirante Ackbar por parte de Poe Dameron o el asalto de Ottegan, con datos sobre cómo la Resistencia y la Primera Orden encuentran a Lor San Tekka en Jakku. Hasta se desvelará el porqué del brazo rojo de C3PO, entre otras cosas.

Está confirmado que el juego llegará con textos y voces en castellano, aunque está por ver si, como en la versión original en inglés, contará con los actores de doblaje de la película, como Fernando Cabrera, que ha dado vida a personajes como Kylo Ren. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Al atractivo universo del Episodio VII, se unen algunas novedades jugables y niveles originales que reforzarán una jugabilidad ya de por sí muy sólida.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Phantis
"Jajajaja... Me parto con los vídeos, sobre todo cuando saltan las tostadas en la nave. Pues mira: igual me lo pillo."

WEB Anónimo
"Momentazo el de Kylo Ren... aunque ya se podrían esperar a que estuviera la nueva trilogía completa..."

WEB Zorro LLS
"Nunca entenderé qué gracia se les ve a los "LEGO". Vale, hay que sacar contenido para los niños y habrá adultos que quieran jugarlos, pero..."



En *LEGO El Despertar de la Fuerza*, habrá niveles originales, como la caza de los Rathtar, que no se ve en la peli.

EL DESPERTAR DE LA FUERZA, AL ESTILO LEGO, INTRODUCIRÁ NOVEDADES DE PESO EN LA JUGABILIDAD



En niveles inéditos, descubriremos los orígenes del brazo rojo de C3P0, el rescate de Ackbar a manos de Poe... y más.



Al superar un puzle construyendo con piezas LEGO, se nos darán varias opciones, cada una con consecuencias distintas.



Hasta las escenas más icónicas, como el discurso del comandante Hux, estarán adaptadas al típico humor LEGO.



Este robot de combate será el protagonista del juego, aunque Kirby no siempre irá montado en él. En la variedad, está el gusto.



Los niveles contarán con varios planos de profundidad, lo que se aprovechará para colocar enemigos de lo más pejigueros.



Gigavolt será uno de los primeros jefes de la aventura. Habrá que descoyuntarle los brazos y "desatornillarle" la cocorota.



El juego estará traducido al castellano y, con un estilo muy desenfadado, narrará una invasión robótica del planeta Pop.



Los nuevos amiibo inspirados en el juego conferirán diversas habilidades. El del Rey Dedede nos dará su contundente mazo.

10 DE JUNIO | NINTENDO | PLATAFORMAS

Kirby Planet Robobot



Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

UN GLOTÓN DE BOLLERÍA INDUSTRIAL

Quizás inspirada por "El robobo de la jojoya", aquella película de Martes y 13, o por el cacofónico manganime "Bobobo", Nintendo vuelve a darle la vez a Kirby con un plataformas de rimbombante título, en el que el gran protagonista es un robot armado hasta los dientes.

Tras decorar Wii U con su *Pincel Arcoíris* hace poco más de un año, la chiclosa y simpática bola de HAL Laboratorie vuelve a 3DS, por donde ya se paseó con *Triple Deluxe* y el descargable *Fighters Deluxe*. *Planet Robobot* mantendrá el espíritu que ha hecho grande a la saga, es decir, las plataformas en 2D con un protagonista capaz de revolotear por el aire y tragarse a los enemigos para adquirir diversas habilidades de ataque.

Sin embargo, sirviéndose del marco argumental, que planteará una invasión del planeta Pop por parte de la Corporación Haltmann y su ejército mecánico, contaremos con un robot de combate que hará que las fases sean más variadas que nunca. Ese "mecha" potenciará algunas de las habilidades que Kirby puede usurpar a los enemigos. Habrá un lanzallamas, bombas inteligentes, serruchos...

Plataformas en varios planos

Aprovechando las capacidades estereoscópicas de 3DS, la aventura jugará mucho con los planos de profundidad. A través de las típicas estrellas, podremos movernos en esos planos, por donde, a menudo, habrá peligros o enemigos a los que no podremos atacar directamente. A veces, habrá aparentes obstáculos... que realmente no estarán en nuestro mismo plano.

Al margen de la aventura, habrá otros dos modos de juego muy interesantes. Por un lado, estarán los Desafíos 3D, consistentes en pequeños puzles donde deberemos buscar la mejor puntuación posible, tragándonos a una serie de enemigos para escupirlos y hacer combos con ellos. Por otro lado, Todos juntos: Héroes legendarios será un multijugador local para cuatro personas (con modo descarga, para poder jugar con una sola tarjeta) en el que habrá que derrotar a diversos jefes finales. Lo mejor es que ese modo tendrá cierto tono rolero, con cuatro clases de personajes y progresión de estadísticas, a medida que obtengamos puntos de experiencia.

Se sacará bastante partido a los amiibo, tanto a los cuatro nuevos como al de Kirby de la serie *Smash Bros*, que nos otorgará los ataques que tiene en el célebre "crossover" de lucha.

PRIMERA IMPRESIÓN

El desarrollo es bastante clásico, pero muy divertido, pues el robot permite muchos cambios de ritmo en las fases y hay dos modos de juego adicionales.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

@TheMasterThief9
"Ya queda poco más de un mes para Kirby Planet Robobot. Qué bien tener un 'Mega Man', después de tantos años."

@LordCyberon
"He probado la demo de Kirby Planet Robobot y la verdad es que tiene muy buena pinta, mejor que Kirby Triple Deluxe."

@DLoro30
"La armadura en plan bólido de Kirby Planet Robobot es demasiado xD."

LAS CLAVES

1 **ROBOT.** Los niveles ganarán en ritmo, gracias a esta máquina, que, como Kirby, podrá copiar habilidades de algunos enemigos. Contará con una tenaza para activar ciertos mecanismos y se podrá convertir en vehículo.

2 **OPCIONES.** Al margen de la aventura principal, habrá un modo desafío con pequeños "puzles" en entornos tridimensionales y un modo multijugador en el que enfrentarse a diversos jefes finales.

3 **AMIIBO.** A partir del 10 de junio, habrá disponibles cuatro nuevas figuras de Kirby, Meta Knight, Rey Dedede y Waddle Dee. Habrá una edición especial del juego que incluirá el nuevo amiibo de Kirby.

EL ROBOT HARÁ QUE LOS NIVELES, QUE TENDRÁN VARIOS PLANOS DE PROFUNDIDAD, SEAN MÁS VARIADOS



Kirby podrá agenciarse más de veinticinco habilidades: una espada, fuego, rayos, una sombrilla, bombas, píldoras...



Habrá viejos conocidos, pero estarán pasados por un tamiz robótico. Menos mal que el doctor Kirby sabe cómo curar a los árboles del "pulgón mecánico": a tortazo limpio.



La introducción del robot no sólo se traducirá en momentos de mayor acción, sino también en nuevas mecánicas, como la conducción en niveles de avance "frontal".



LAS CLAVES

1 PLATAFORMAS, SIGILO y acción 2D. En 2012, cuando se lanzó en Xbox 360, era un enfoque fresco dentro del subgénero... y lo sigue siendo.

2 REVISADO TÉCNICAMENTE. Nuevas animaciones, gráficos a 1080p, control mejorado... La versión del director ofrecerá mejoras en diversas áreas.

3 REFORZADO CON UN NUEVO MODO. Survival Arena añadirá desafíos y retos más complicados que los que nos aguardan en la aventura. Sobrevivir aquí será un infierno.

■ 21 DE JUNIO ■ DEEP SILVER ■ ACCIÓN/PLATAFORMAS

Deadlight Director's Cut



■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



LOS ZOMBIS, ¿PASAN EL CORTE, O EL MACHETAZO DEL DIRECTOR?

El estudio español Tequila Works dio su primer gran paso en Xbox 360, en 2012, con un juego descargable que cautivó por su estética y enfoque de los apocalípticos "juegos de zombis". Esa misma aventura llegará dentro de muy poco a PS4, Xbox One y PC, en una versión del director en la que ha participado otro estudio, Abstraction Games. Juntos han dado a luz esta versión "definitiva", que incluirá extras y novedades como unas nuevas animaciones mucho más suaves y fluidas, gráficos a 1080p o unos controles refinados.

Viaje al pasado zombi

Lo que no va a cambiar es el germen del juego. *Deadlight* será un plataformas 2D con toques de acción -combates cuerpo a cuerpo y con armas, aunque con munición muy limitada-, sigilo y puzles, que nos llevará nada más y nada menos que al Seattle de 1986. Allí conoceremos a Randall Wayne, un introvertido y paranoico superviviente que recorrerá las calles, alcantarillas o un estadio de una semiderruida e infectada Seattle, para reunirse con sus seres queridos. Su objetivo es alcanzar el "punto seguro", una zona sin aparente peligro, donde quizá podrían estar...

Así, este Deadlight DC seguirá apostando por una puesta en escena única, oscura y desgarradora como la propia trama, que hará un magistral uso de las luces y sombras. Además, introducirá algún que otro aliciente para aquellos que disfrutaron del juego original, como un nuevo modo, Survival Arena, que arrojará a Randall contra unos peligros y desafíos más grandes que los de la propia aventura. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Solo por el precio (19,99 €, tanto físico como digital) y el lavado de cara, será una aventura que merezca la pena. Ya lo era hace cuatro años, en Xbox 360...



■ *Deadlight Director's Cut* ofrecerá unos gráficos renovados (1080p, animaciones revisadas...), así como un nuevo modo.



■ El sigilo, escondernos y pasar inadvertidos, será igual o más importante que la propia acción. O que los saltos...



LAS CLAVES

1 EL MANGA, EN TU PANTALLA. Recreará con todo lujo de detalle los primeros ocho arcos del manga. Revisitaremos los lugares y combates clave

2 52 LUCHADORES. Todos los arcos aportarán sus personajes más importantes. No faltará ningún personaje clave: Jotaro Joestar, Dio, Hol Horse, Lisa Lisa, Wamuu....

3 POR EQUIPOS. Los duelos serán dos contra dos, pudiendo dos jugadores cooperar (habrá ataques combinados, los entornos serán más interactivos...).

■ 1 DE JULIO ■ BANDAI NAMCO ■ LUCHA

JoJo's Bizarre Adventure Eyes of Heaven


■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



LA LUCHA CONTRA DIO ES POR PAREJAS

La obra más popular del mangaka Hiroiko Araki, que nos narra la sempiterna lucha entre el bien y el mal a lo largo de varias generaciones de una misma familia, está a punto de regresar, y esta vez en exclusiva, a PS4. En esta ocasión, adoptará las formas de un juego de lucha 3D, al estilo de los *Naruto Ultimate Ninja Storm*, y repasará los hechos clave de los 8 primeros arcos del manga (desde Phantom Blood hasta JoJolion). Presentará un total de 52 personajes manejables, y un estilo de juego de variará mucho respecto al *All-Star Battle* que vimos hace un par de años.

Luchando por equipos

Aquí, los combates serán 2 contra 2: el jugador elige al personaje que prefiere y, el segundo o bien lo maneja otro jugador o bien la CPU. Así, podremos realizar diversos tipos de ataque conjunto o desarrollar estrategias más complejas, como plantar trampas por el entorno. Estos últimos, además, serán muy interactivos, y contarán con objetos que podremos usar/lanzar, e incluso activar secuencias especiales cuando interactuemos con algún elemento.

Como en el anterior, uno de sus principales encantos será la fabulosa recreación de los personajes. Sus poses, sus stands (o manifestaciones físicas de su psyque), sus técnicas especiales... hasta su humor se adaptará al juego con todo lujo de detalle. Una pena que el manga no nos haya llegado traducido, porque seguro que eso le ayudaría a llegar a un público mucho más amplio. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Para disfrutarlo en toda su magnitud es recomendable conocer el manga, porque lo recreará con pelos y señales...


■ Los ataques combinados recrearán con todo lujo de detalle el stand de cada personaje y sus técnicas especiales.


■ Los combates tendrán lugar en entornos 3D, en los que habrá multitud de objetos con los que interactuar.


■ El Japón, el juego se ha lanzado también para PS3. Por desgracia, esa versión no nos llegará (sólo la de PS4).

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida

MANDO

Hori Pad FPS Plus

Una gran alternativa al DualShock 4



■ **COMPAÑÍA** Hori ■ **PLATAFORMA** PS4 y PS3
■ **PRECIO desde 44,99 €** ■ **WEB** *www.amazon.es*

En comparación con las anteriores generaciones, lo cierto es que PS4 apenas tiene mandos fabricados por terceros. Éste, de Hori, es una de las pocas excepciones que podemos encontrar a la venta y, aparte de contar con licencia oficial, tiene sus propios rasgos distintivos. El primero, y más evidente, es que la distribución de sus sticks y su cruceta remite, directamente, a la configuración de los mandos de Microsoft, mientras que el "FPS Plus" del nombre adelanta que es un pad pensado para los shooters subjetivos. En este género, destaca, gracias a detalles como la sustitución de los gatillos L2 y R2 por grandes botones con menor recorrido (lo que hace que no sea un buen mando, por ejemplo, para juegos de coches), así como al nuevo botón "target", situado en la parte posterior izquierda del mando. Así, si presionamos este botón mientras apuntamos, por ejemplo, con un rifle francotirador, centrar el objetivo con el stick izquierdo resulta mucho más sencillo gracias a los tres niveles de sensibilidad que ofrece esta función (el selector está en la parte inferior del mando, junto al interruptor que permite utilizar el pad tanto en PS4 como en PS3). Además, también ofrece la posibilidad de reasignar la función de cualquier botón a otro, así como aplicar función turbo a cualquier botón. Y todo es muy sencillo de configurar desde el propio mando, sin necesidad de un PC o aplicación. Por último, es el primer pad no fabricado por Sony que ofrece un panel táctil "real" y completo, por lo que podrás usarlo en *GTA V* para cambiar de armas o en *MGS V* para acceder al iDroid, entre otras funciones.

Y, hasta aquí, las bondades del mando. En la parte negativa, no es inalámbrico (al menos tiene tres metros de cable) y no tiene motores de vibración, ni clavija para auriculares, ni altavoz ni barra de luz. Y, de regalo, la cruceta deja bastante que desear para marcar las diagonales. Pero, si sólo juegas a shooters subjetivos, sus añadidos te gustarán. ■

VALORACIÓN **Es ligero y robusto, y su diseño y sus novedades apuntan claramente a los shooters. Teniendo claro esto, y lo que ha perdido respecto al DS4, no es una mala opción.**

ALTERNATIVAS

En PlayStation 4, no abundan los mandos de terceros y, más allá del DS4 oficial (y sus ediciones limitadas), las alternativas se reducen a estos modelos...



GATOR CLAW
■ **PRECIO** Desde 34,95 €



TACTICAL ASSAULT COMMANDER
■ **PRECIO** Desde 129,99 €



DUALSHOCK 4 EDICIÓN UNCHARTED
■ **PRECIO** Desde 64,95 €

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

AURICULARES

Y-350X 7.1 Powered Doom Edition

O cómo "atronar" a los demonios en One

COMPAÑÍA Thrustmaster **PLATAFORMA** Xbox One y PC **PRECIO** Desde 149 € **WEB** *www.game.es*

Thrustmaster tiene ya en su haber varios headsets que apuestan por la calidad de sonido a precio ajustado, como los Y-300CPX (50 €). En el extremo opuesto, en la gama media-alta, están estos Y-350X 7.1 Doom Edition, que ofrecen multitud de extras que justifican el rango de precio mayor. El más evidente es que es un producto oficial de lo nuevo de Id, por lo que no faltan los detalles que remiten al universo del juego, como los logos de la UAC que presiden el interior de los auriculares y la almohadilla viscoelástica de la robusta diadema metálica. Una vez puestos, los auriculares aíslan casi por completo del sonido ambiente, y cuentan, en sus tripas, con altavoces de 60 mm., ajustados para que brillen con fuerza los graves (las frecuencias medias se pierden un poco si los usas para escuchar música).

El sonido es 7.1 virtual, gracias a uno de los dos extras de esta edición: el cajetín de audio que se conecta al mando y que permite ajustar el nivel del micro extraíble, los graves, el audio general... El otro extra es una batería recargable que permite que el conjunto mando-headset goce de una mayor autonomía.



VALORACIÓN **Bien acabado, con un sonido espectacular, este headset está pensado y diseñado para largas sesiones de juego. Eso sí, si piensas utilizarlo en PC y gozar del 7.1 virtual, necesitas, sí o sí, un mando de Xbox One.**

SMARTPHONE

Huawei P9

Con la calidad fotográfica por bandera

COMPAÑÍA Huawei **PLATAFORMA** Android **PRECIO** Desde 599 € **WEB** *www.amazon.es*

El fabricante chino Huawei ha logrado hacerse un nombre con sus series Mate y P, y es con esta última con la que está dando mayores alegrías. Su nuevo tope de gama es el P9, un móvil que parte de un diseño muy similar al de su predecesor, pero que hace especial hincapié en un detalle: la fotografía.

Monta dos cámaras Leika, la prestigiosa marca profesional alemana, con la que se quiere "subir" el nivel de las cámaras para móviles. Las opciones de ajustes que presentan las cámaras son enormes y, sin ningún tipo de duda, son las más completas que puedes encontrar en un móvil. Así, una de las cámaras se centra en captar las imágenes en blanco y negro, mientras que la otra lo hace en RGB. Juntas, son capaces de todo tipo de efectos, "bokeh" incluido. Los resultados son, simplemente, impresionantes, y se encuentran entre las mejores fotografías que se pueden hacer o encontrar con un móvil.

Eso sí, el resto del smartphone es bastante convencional dentro de lo que suelen ser los "tope de gama", desde el procesador Kirin de ocho núcleos, que está a la par de otros modelos actuales como el S7, a los 3 GB de RAM, el chip gráfico Mali-T880 o los 32 GB de almacenamiento interno (ampliables). Donde queda por debajo es en la duración de la batería, inferior a la media, en la capa de personalización del software y en la pantalla, que no pasa de 1080p, además de tener ideas de diseño "obsoletas", como ofrecer un marco grande y poner funciones, como volver atrás, en la pantalla.



VALORACIÓN **Un móvil con ideas muy buenas, como las cámaras, aunque, en otros aspectos, como la batería, queda por debajo.**

PORTÁTIL

ACER Chromebook 14

La funcionalidad y el sistema operativo de Google, al estilo Mac

■ **COMPAÑÍA** Acer ■ **PLATAFORMA** Chrome OS ■ **PRECIO** Desde 299 € ■ **WEB** *www.acer.com*

Los "Chromebooks", o portátiles basados en el sistema operativo Chrome, se han caracterizado por apostar, en la mayoría de los casos, por un rendimiento modesto, bajo una calidad "justita", a un precio competitivo. Pero, poco a poco, han ido apareciendo modelos que han subido el listón, y éste de 14" de Acer es uno de los que mejor han entendido esta nueva corriente. Destaca por su chasis de aluminio, en la línea de los MacBook de Apple, aunque lo realmente interesante se esconde bajo su metálico cuerpo: 4 GB de RAM, procesador de cuatro núcleos a 1,6 Ghz (hasta 2,4 Ghz) o 32 GB de almacenamiento interno permiten trabajar con más pestañas del navegador abiertas o con apps de Google que sean más exigentes (sin contar reproducción de vídeos, videoconferencia, etc.)

Y no sólo eso: su pantalla de 14" está también entre los puntos más destacables. El panel es IPS, con resolución de 1080p y unos ángulos de visión francamente buenos. Además, gracias al puerto HDMI, podrás ver en un monitor o televisión lo que suceda en pantalla, además de ofrecer una buena batería que garantiza las 10-12 horas de autonomía.

Obviamente, no todo es bueno: el almacenamiento no es ampliable (la memoria está en placa, no es SSD y tampoco cuenta con ranura SD), el teclado no es retroiluminado y el acabado, aunque es bueno, está lejos de un portátil de 1000 €... aunque es lógico. ■

VALORACIÓN **Un gran portátil para tareas ofimáticas bajo Chrome OS, que auna "potencia" con un gran diseño y mejor autonomía.**

ALTERNATIVAS

Si Chrome OS no es lo tuyo, pero buscas un portátil a bajo precio, te gustará saber que existen un montón de modelos con una filosofía y precios similares.

HP STREAM

■ **PRECIO** Desde 220 €



ENERGY PRO WINDOWS 10.1

■ **PRECIO** Desde 265 €



ASUS X553MA-BING-SX451B

■ **PRECIO** Desde 329 €

TABLETA

Energy Tablet 10.1" Neo 3 Lite

Tan competitiva como panorámica

COMPAÑÍA Energy Sistem **PLATAFORMA** Android 5.1 **PRECIO** 99,90 € **WEB** *www.energysistem.com*

En el mercado de las tabletas, cada vez es más difícil innovar y despuntar. Este modelo, en concreto, lo logra, al centrarse en dos aspectos: el precio (por debajo de los 100 €) y su pantalla panorámica de 16:9, ideal para leer páginas web "densas" y ver contenido multimedia, películas sobre todo.

Lógicamente, este enfoque y el rango de precio le impiden montar lo último en componentes: cuenta con un procesador de cuatro núcleos a 1,3 Ghz (ARM Cortex A7), una modesta GPU gráfica Mali 400, 1 GB de RAM, 8 GB de almacenamiento interno (ampliable vía microSD) y cámaras VGA frontal y trasera de 2 Mpx. Es más que suficiente para un uso "normal", pero no esperes un gran desempeño con juegos mínimamente exigentes y avanzados, ni gran calidad en las fotos, por ejemplo. Por último, la pantalla tiene algo de reflejo, pero nada grave. Tampoco esperarías los resultados de un iPad Pro en una tableta de 100 euros, ¿verdad?

VALORACIÓN Destaca por su pantalla panorámica, ideal para leer webs y ver vídeos. Y tiene buena autonomía.





ACCESORIOS

Carcasas

Viste de gala a PS4 y 3DS

COMPAÑÍA Sony y Nintendo **PLATAFORMA** PS4 y 3DS **PRECIO** Desde 14,99 € **WEB** *www.game.es*

Si eres de los que disfrutan dándole un toque personal a sus consolas, este mes tienes varias propuestas para hacerlo. Primero, en el caso de New 3DS, Nintendo lanza una carcasa conmemorativa de *Fire Emblem Fates*, mientras que, para PS4, han llegado nuevas carcasas para el disco duro, con motivos de *Dark Souls III* y un diseño "warfare" en tonos grises (de Indeca). Además, ya es posible reservar la carcasa de *No Man's Sky*.

VALORACIÓN Son algo caras, pero es el precio que hay que pagar por la personalización...

MANDOS

Retro Receiver

Jugar con tu NES sin cables ya es posible

COMPAÑÍA 3Bitdo **PLATAFORMA** NES **PRECIO** Desde 19 € **WEB** *www.8bitdo.com*

Si eres de los que sueñan con jugar a su vieja NES con mandos inalámbricos, deja de soñar, porque ya es posible. El fabricante asiático 8Bitdo ha diseñado este pequeño receptor Bluetooth, con el que podrás conectar cualquiera de los mandos inalámbricos que fabrica (como el NES30 Pro, del que hablamos el mes pasado). También permite emparejar otros mandos Bluetooth, como puedan ser DualShock 3, DualShock 4, Wiimote o el mando Pro de Wii U, para que disfrutes de incombustibles clásicos, como *Mario Bros*, con el mando o el arcade stick que más te guste. Además, el receptor asigna los botones A, B, Select y Start del mando de NES al pad Bluetooth emparejado, dotando al resto de botones de efecto turbo. También es compatible con Windows, Mac OSX y PS3, gracias al cable micro USB que incluye (podrás usar el DualShock 4 en PC). Una joyita.



VALORACIÓN Una gran solución, y económica, para usar mandos actuales en una consola NES (y también PC, Mac y PS3). Bien acabado.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sa



Juego de mesa Portal

El clásico de Valve, en versión de tablero

Cryptozoic Entertainment y la propia Valve avalan este juego de mesa, en el que podremos emular, junto a otros tres jugadores, las andanzas de Chell en partidas de 30/45 minutos. Aunque está en inglés, ningún fan del *Portal* original podrá evitar la tentación de llevárselo a casa, aunque sea por las miniaturas que incluye. ¿Quién quiere un pedazo de tarta?

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

Spider-Man Samurai

El azote de los criminales del periodo Edo

Bandai, a través de la colección Mei Sho Manga Realization, ha convertido a nuestro amigo el trepamuros en todo un samurái. Esta figura de 18 cm. incorpora dieciséis puntos de articulación y se acompaña de una katana y un garfio (a modo de telaraña). Además, incluye tres manos intercambiables para adoptar múltiples posturas.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

Homefront: The Rev. Goliath Ed.

Para imitar a la insurgencia en los pasillos de casa

Deep Silver está dispuesta a convertir a hombres y mujeres hechos y derechos en chiquillos de diez años con el dron de radiocontrol Goliath que se incluye en esta espectacular edición de *Homefront: The Revolution.* También incluye, además del juego, un libro de arte de 32 páginas, una caja metálica exclusiva, el pack Revolutionary Spirit y el pase de expansión.

A LA VENTA EN *www.game.es*

Figura One-Punch Man

Nuestro alopécico favorito, en versión Nendoroid

Saitama, el hombre capaz de derrotar a todo tipo de mamelucos monstruosos de un solo golpe, no parece tan fiero en esta encantadora figura de 10 cm. de la línea Nendoroid. Incluye diferentes expresiones y, por supuesto, una bolsa de la compra, porque los superhéroes también tienen que comer. Bueno, todos menos Superman...

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

Tazas térmicas de Dragon Ball

La furia del Saiyan te indicará cuándo se queda frío el poleo

¿Quieres aportar algo de actitud juvenil a aficiones tan viejunas como tomar una manzanilla después de comer? Pues no te pierdas estas tazas de "Dragon Ball", que cambian de color dependiendo de la temperatura del bebedizo que hayas metido dentro. Disponibles en dos modelos (Goku y Vegeta). Ojo: no son aptas para microondas.

A LA VENTA EN *www.amazon.es*

Camiseta Persona 4 Golden

¿Quién dijo que una camiseta rolera no podía molar?

No podemos aguantar ni un mes la tentación de incluir alguna de las molonas camisetas de Insert Coin Clothing (ni la foto del modelo barbudo con cara de fotomatón). En esta ocasión, nos hemos decantado por esta preciosa remera de estilo beisbolero, inspirada en *Persona 4 Golden*. Está disponible en seis tallas (desde S hasta 3XL).

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

EL BLOG DEL CÓMIC AMERICANO



Por Jesús Delgado
@JD_Scriptor



X-MEN: Los héroes más sociales y rentables

X-men (Patrulla-X en España) ha llegado a la cartelera española en mayo con su nueva película, "X-men: Apocalipsis". En ella, los héroes de Marvel se enfrentan a un villano darwinista milenario que pretende borrar de la faz de la Tierra a la raza humana, estableciendo una nueva era para los mutantes.

Pero la premisa de los X-men es algo más complicada que la de una "película de superhéroes que se dan tortas". Creados en 1963 por Stan Lee y Jack Kirby, los X-men nacieron como una denuncia de la sociedad hacia las minorías y un apoyo a la lucha de los derechos civiles. De hecho, hay quien dice que el profesor Xavier y Magneto, dos de sus principales protagonistas, son metáforas de Martin Luther King y de Malcolm X.

Como adalides de los oprimidos y marginados, los X-men han luchado tanto contra quienes les han temido y cazado como contra aquéllos que buscaban represalias contra los humanos por intentar acabar con ellos. Esto les ha llevado a convertirse en los defensores de la coexistencia pacífica y del entendimiento entre especies, consolidándose como unos héroes famosos, más allá de los cómics.

Series de dibujos animados, videojuegos y una larga serie de películas han convertido a los mutantes de Marvel en uno de los pilares básicos de la industria del cómic. No en vano, desde los 90, son la línea de Marvel con mayor número de "spin-offs" y derivados: Factor-X, X-Force, Deadpool, X-Statix, Excalibur, Alpha Flight, Cable... ¡y todos los X que queráis! De ahí que, hasta hace poco, buena parte de los ingresos de Marvel se debieran a esta línea. Pero el ascenso de Vengadores y todos sus otros héroes ha cambiado esta tendencia, amenazando su hegemonía en la Casa de las Ideas. ■

MÚSICA

BSO UNCHARTED 4

Nathan se despide de todos nosotros con una obra maestra. Puede que sus gráficos hayan recibido todos los piropos imaginables, pero tampoco podemos olvidar la colosal banda sonora compuesta por Henry Jackman, autor de los partituras de "Kingsman" o "Capitán América: Civil War".



PRECIO 8,99 € **A LA VENTA EN** *iTunes*

BSO SHENMUE

Data Disc ha conquistado el corazón de los fans del retro con lujosas ediciones en vinilo de las bandas sonoras de clásicos como *Streets of Rage* o *Shinobi III*. Sus discos se agotan en cuestión de días, pero aún podéis conseguir las BSO de *Streets of Rage II* o *Shenmue*. Corred, que se agotan.



PRECIO 17,67 € **A LA VENTA EN** *Data-discs.com*

Figura de Nathan Drake

Para fans de Naughty Dog y Jaime Cantizano

Entre los productos de *Uncharted 4* que han desembarcado en la tienda de merchandising oficial de PS, tenemos que destacar, por motivos más que evidentes, esta impresionante figura de Nathan Drake de 18 cm. Tiene un acabado de auténtico lujo, veinticinco puntos articulables, cabezas intercambiables, armas...

A LA VENTA EN *gear.playstation.com*

PVP desde 33,99€

PVP desde 24,95€

LEGO Laberinto

El único set que montarás y desmontarás 100 veces

La última genialidad de LEGO Ideas no rinde homenaje a ninguna franquicia famosa: es un juego de habilidad en el que debemos guiar la bola por un laberinto, utilizando dos controles. La gracia radica en que podemos diseñar los laberintos a nuestro antojo, colocando muros y trampas para poner a prueba a nuestros amigos. ¿A quién le apetece diseñar un laberinto con piezas de Star Wars o Marvel? ¡Servidor!

A LA VENTA EN *shop.lego.com*

PVP desde 74,99€

PVP desde 13,25€

Edición especial de MotoGP 16

Para los fans más apasionados de Valentino Rossi

El nueve veces campeón del mundo es homenajeado a conciencia en esta edición especial, que incluye, además del juego, la bandera y la gorra oficial de VR/46, un brazalete y dos pósters de tamaño A2 con la firma digital del astro italiano. Además, incorpora el pase de temporada, con seis expansiones. ¡Viva "il Dottore"!

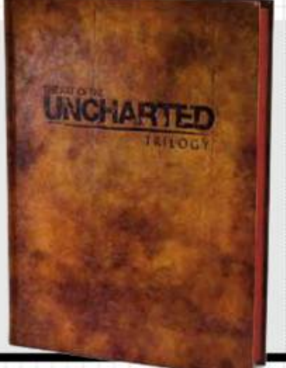
A LA VENTA EN *www.game.es*

PVP desde 119,95€

PVP desde 212,63€

LIBROS

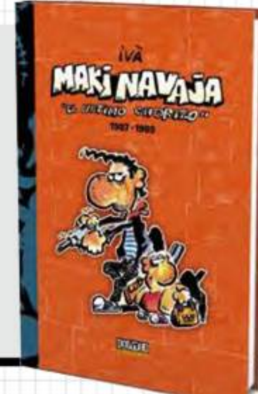
THE ART OF UNCHARTED



La tienda de merchandising oficial de PlayStation acaba de engrosar su catálogo con este deslumbrante libro de arte de 192 páginas, dedicado a las tres anteriores entregas de la saga *Uncharted*. Limitada a 2.000 copias, despliega una cubierta en relieve (imitando esos mamotretos de tiempos remotos en los que siempre husmeaba Nate) con las páginas dotadas de un canto dorado.

PRECIO 92,49 € **A LA VENTA EN** *gear.playstation.com*

MAKINAVAJA INTEGRAL



Se acabó bucear en librerías de segunda mano en busca de viejos Pendones del Humor con las obras del añorado Ivá. Dolmen Editorial está recopilando todas las aventuras de Makinavaja y las Historias de la Puta Mili, editadas en su momento entre las páginas de la revista El Jueves. El segundo tomo del Maki ya está a la venta.

PRECIO 24,95 € **PUBLICADO POR** *Dolmen Editorial*

Gafas Hawkers Uncharted 4

Cuando apriete el sol, nada mejor que imitar a Nathan

Hawkers ha diseñado dos modelos de gafas (Daylight y Dark) inspiradas en *Uncharted 4*, con las que podrás protegerte los ojos del traicionero sol veraniego, gracias a sus lentes polarizadas. Además de una práctica funda de tela con el logo del juego, las gafas se comercializan dentro de una caja que imita un sarcófago.

A LA VENTA EN *www.game.es*

Vasos Tiki Star Wars

Seguro que es la vajilla que usa Luke en su retiro isleño

¿Puede haber algo más chulo que unos vasos de estética tiki para sorprender a tus amigos? Sí... ¡Unos vasos tiki de "Star Wars"! Confeccionados en cerámica, se venden por separado o en pack. Hay seis modelos: R2-D2, Yoda, Chewbacca, Darth Vader, Storm Trooper y Boba Fett. Tienen licencia oficial.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Figura Kirby

Ni cuando está enfadado puede dejar de ser mono

Si los amiibo no han logrado saciar tu sed de coleccionar muñequitos de Kirby y compañía, ha llegado el momento de saquear la hucha para conseguir esta lujosa estatua de 40 centímetros, creada por First 4 Figure. Fabricada en resina, pertenece a una tirada limitada de 2.000 unidades, todas ellas pintadas y numeradas a mano. Incluye certificado de autenticidad. Es cara, pero monísima.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

EL BLOG DEL
MANGA Y ANIME



Por Thais Valdivia
@ThaisValdivia



Saturación de eventos

De un tiempo a esta parte, hemos sido testigos de un enorme aumento en lo que a eventos de manganime se refiere, lo que significa que este tipo de ocio, al fin, está consiguiendo el sitio que se merece en nuestro país. Por otro lado, dicha proliferación de eventos, en diferentes puntos de la geografía española, está haciendo que los seguidores terminen saturados. El precio de las entradas, la proximidad entre los diferentes eventos y el solapamiento de fechas son algunos de los problemas que afronta esta tendencia que va "in crescendo".

Otra situación que últimamente se está dando es que dos mismos eventos se celebren en las mismas fechas, aunque en diferentes lugares. Cuando esto ocurre, son los asistentes a dichos acontecimientos los que más se ven afectados, pues los stands más conocidos no pueden ir a ambos lugares y uno se queda sin sus productos (y sus compradores habituales no podrán adquirir el merchandising que desean). Como es lógico, el fin de una tienda es vender lo máximo posible, por lo que es normal que decidan acudir al más multitudinario.

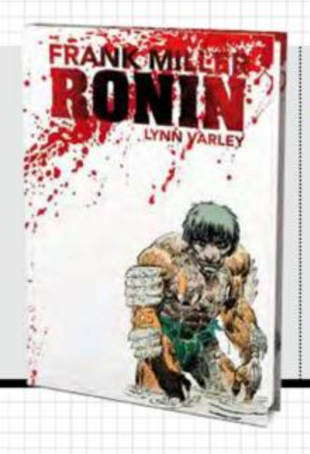
Las dos ciudades que siempre rivalizan en cuanto a salones son Madrid y Barcelona. Es un rifirrafe que puede entenderse como una extensión más de las tensiones políticas entre ambas regiones, que repercuten, directamente, en los asistentes a los eventos, quienes deben decidir, por ejemplo, si ir al Salón del Cómic de Barcelona o al Expomanga, o ir a Madrid Gaming Experience o al Salón del Manga de la Ciudad Condal. Como siempre, al final quien sale perjudicado es el ciudadano de a pie, el fan. ■

> LA PROLIFERACIÓN DE EVENTOS DE MANGANIME HA PROPICIADO QUE SE DÉ UN EXTRAÑO CASO DE SATURACIÓN

RONIN: EDICIÓN DELUXE

Siempre es buen momento para recuperar una de las obras maestras del gran Frank Miller, a menudo olvidada bajo el peso de otras creaciones más populares, como El regreso del Caballero Oscuro, Sin City o 300. ECC reúne las seis entregas de Ronin en un tomo de lujo: 336 páginas, entre las que se incluye material extra inédito en España. Lo creó hace más de 30 años, pero nadie lo diría.

PRECIO 40 € **PUBLICADO POR** *ECC Cómics*



SUPER FAMICOM: THE BOX ART COLLECTION

Bitmap Books ha reunido, en este libro, 250 de las carátulas más hermosas del catálogo de Super Famicom (la SNES nipona), acompañadas de información sobre cada lanzamiento: 276 páginas que nos harán maldecir por aquellas horribles cajas occidentales.

PRECIO 63,86 € **PUBLICADO POR** *Bitmap Books*



EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida

X-Men: Apocalipsis

■ **ESTRENO** 20 de mayo ■ **GÉNERO** Superhéroes / Acción ■ **DIRECTOR** Bryan Singer
■ **PROTAGONISTAS** Michael Fassbender, James McAvoy, Jennifer Lawrence, Hugh Jackman y Oscar Isaac.

La saga mutante regresa con fuerza. La cinta parte de tres ideas: lanzar un relevo generacional mutante con las jóvenes versiones de Jean Grey, Cíclope o Tormenta, amplificar en todos los sentidos a su predecesora y asentar las bases de "Lobezno 3", que, como ya sabéis, tendrá calificación R. De entrada, nos presentan a En Sabah Nur, al que ya le habíamos echado un vistazo en la escena postcréditos de "Días del futuro pasado". Oscar Issac construye a un Apocalipsis contundente, con una voz imponente y poderes desorbitados, pero gran parte de su atractivo queda sepultado bajo las capas de maquillaje. El actor apenas tiene ocasión de brillar con su evidente y manifiesto talento interpretativo.

Los 80 le sientan fatal a la película, que no consigue transmitir, con su ambientación, la época que evoca, por más que el Rondador Nocturno lleve la chupa de Michael Jackson o Mercurio tenga una recreativa de *Pac-Man* en su habitación. Las referencias estéticas no terminan de aportarle demasiado a la película, salvo para, eso sí, justificar los looks casi punk de los Cuatro Jinetes de Apocalipsis. La banda sonora, en ese punto, sí que se ajusta a la perfección, recordando temazos del momento. Resultado final: mejorable, la verdad. ■

LO MEJOR

Magnífico reparto: Michael Fassbender y James McAvoy mantienen un nuevo duelo interpretativo. Destacan la nueva secuencia de Mercurio y el imaginario egipcio como marco estético.

70

LO PEOR

Se pasa mucho de rosca: demasiados personajes, superpoderes, CGI, rayos de colores y FX, en detrimento del desarrollo de personajes interesantes como Tormenta, Bestia o Cíclope.





Por **Raquel Hernández Luján** @RaqHdez



Alicia a través del espejo

ESTRENO 20 de mayo **GÉNERO** Aventuras / Fantasía **DIRECTOR** James Bobin
PROTAGONISTAS Mia Wasikowska, Johnny Depp, Helena Bonham Carter y Sacha Baron Cohen

El título de la película despista, ya que no adapta la obra de Lewis Carroll, sino que es la secuela directa de la película "Alicia en el País de las Maravillas". Sí encontramos algunos elementos comunes, como el hecho de que sueño y realidad sean indistinguibles (¿recordáis el episodio XII "¿Quién lo ha soñado?"), que Alicia acceda a un mundo fantástico a través de un espejo o el surrealismo de ciertos pasajes, que se plasma incluso en el lenguaje.

Dice Tiempo que no se puede cambiar el pasado, pero sí aprender de él. Pues Bobin ha hecho los deberes: ha extraído conclusiones del que es uno de los peores trabajos de Tim Burton. Si te embarcas y te dejas llevar por la marea, puedes llegar a disfrutar de "Alicia a través del espejo" (en lugar de padecerla, como su antecesora), aunque los puntos débiles de la cinta, como los personajes estereotipados y los dramas familiares, lastren el buque.





LO MEJOR

Hay que destacar la calidad del 3D, la luminosidad y el esplendor de la imagen, el vestuario, el maquillaje y el diseño de los nuevos personajes, como Tiempo, los Segundos y su templo-reloj.

70

LO PEOR

Todo es XXL: en esta ocasión, la narración es aún más megalómana y ambiciosa, pero lo peor es lo que se desarrolla en el plano real, como los personajes estereotipados y el drama familiar.





Angry Birds
La película

ESTRENO 13 de mayo **GÉNERO** Animación **DIRECTORES** Clay Kaytis y Fergal Reilly
CON LAS VOCES DE Santiago Segura, José Mota, Álex de la Iglesia y Cristina Castaño

Los pájaros cabreados se han lanzado muy alto en su asalto a los cines. Aunque el libreto de Jon Vitti, guionista de "Los Simpson", no termina de despegar, al contar con demasiados momentos valle y pocos "gags" de humor pulido (el Águila Todopoderosa es... no tengo palabras... da más miedo que la invasión porcina), la película encandilará a los más pequeños, por ser una propuesta colorista, simpática y, por qué no admitirlo, escatológica a veces.

La gran hazaña de "Angry Birds", que, además, deja sin atar un cabo de cara a una más que probable secuela, es haber sabido partir de un pequeño germen para crear todo un mundo. Está bien: queremos más, pero mejor, con una trama más trabajada y "sketches" más desternillantes. Y, ya puestos a pedir, una BSO en que escuchemos temas propios, en vez de los típicos préstamos que ya sabemos que funcionan, pero que resultan demasiado trillados.

LO MEJOR

Los mayores atractivos de la película: la calidad de la animación y el diseño de los personajes, tremendamente expresivos y respetando las propiedades que tenían en los juegos.

65

LO PEOR

Pocas novedades: argumentalmente, la cinta no reinventa la rueda, pues narra la típica historia de un pringado que se convierte en héroe, de un solitario que aprende a vivir en comunidad.

Outcast

■ ESTRENO 20 de mayo ■ CANAL Fox ■ WEB *www.foxtv.es*

Robert Kirkman, el creador de "The Walking Dead", acaba de lanzar una nueva serie dramática con tintes de terror: "Outcast". De nuevo, se trata de una traslación de los cómics del mismo nombre escritos por él mismo y, en esta ocasión, dibujados por el artista Paul Azaceta.

"Outcast" narra la historia de Kyle Barnes, un hombre que ha sufrido posesiones demoniacas desde su niñez. Cuando Barnes ya es un hombre maduro, intenta descubrir lo que se oculta detrás de estas manifestaciones sobrenaturales. Junto al reverendo Anderson, buscará una explicación a estos numerosos enigmas, entre los que también se encuentra una serie de peculiaridades y capacidades especiales que Barnes parece tener.

Los problemas aparecen cuando se descubre que las respuestas a estos enigmas podrían acarrear el fin del mundo.

Atticus Ross, ganador de un Grammy, un Globo de Oro y un Óscar, será el responsable de la banda sonora, pero ¿qué tendrá en común con "The Walking Dead"? Al igual que en la ficción zombi, veremos crecer la trama en televisión, pero, en lugar de introducir nuevos personajes, se explotarán los secundarios: "Es una expansión de lo que ocurre en el cómic", comenta Kirkman, "este se centra casi exclusivamente en Kyle Barnes y el reverendo Anderson y algunos personajes secundarios aquí y allá. En la serie, estamos expandiendo ese mundo, haciendo que los personajes tengan más que hacer".

No esperéis una narración al uso: "Es sobre gente que trata las posesiones infernales como un problema que tiene solución. Son personas involucradas en lo que está pasando, cómo prevenirlo y cómo pararlo de una vez por todas", puntualiza Kirkman. ■



EXORCISMOS Y ENIGMAS: KIRKMAN NOS TRAE UNA SERIE SOBRE POSESIONES INFERNALES





PLATAFORMAS DIGITALES



LA SEMILLA DEL DIABLO

■ COSMO TV ■ 20 DE MAYO

Zoe Saldana protagoniza la adaptación televisiva de "La semilla del diablo", de Polanski. Una pareja se traslada a París y, tras quedarse embarazada, la mujer comenzará a sospechar que algo extraño está sucediendo en su apartamento.



BLOODLINE T2

■ NETFLIX ■ 27 DE MAYO

La familia Rayburn regresará tras el traumático suceso con el que se cerró la primera temporada y cuyas consecuencias afectarán a los tres hermanos. Todd Kessler, el productor ejecutivo, ha afirmado que el ritmo se acelerará en la segunda temporada.



ESTRENO 23 de mayo ■ CANAL AXN ■ WEB *www.axn.es*

iZombie

El argumento de "iZombie" es, como poco, surrealista. Olivia (Rose McIver), una estudiante de medicina que se ha convertido en zombi, consigue trabajo en la oficina de un forense para poder alimentarse de cerebros y mantener, así, su apariencia humana. Cada vez que se come un cerebro, adquiere los recuerdos de la persona fallecida. Gracias a esto, y con la ayuda de su jefe y de un detective de policía, resuelve los casos de estas víctimas, en una lucha por mantener su "humanidad". Eso sí, haciéndose pasar por médium y "colando" su aspecto por el de una joven gótica.



ESTRENO 25 de mayo ■ CANAL Fox ■ WEB *www.foxtv.es*

Wayward Pines T2

Basada en "Pines", la exitosa novela de Blale Crouch, y producida por M. Night Shyamalan, "Wayward Pines" seguía, en su primera temporada, al agente Ethan Burke (Matt Dillon), uno de los mejores agentes secretos de Seattle. Era trasladado al pueblo Wayward Pines para investigar la desaparición de los agentes federales Kate Hewson y Bill Evans. Hewson era, además, socia de Ethan y la conocía mejor que nadie, lo que casi provoca la ruptura del matrimonio del agente. La segunda temporada cambia a su actor protagonista para que los fans de la ficción sigan el misterio desde otro punto de vista. Se trata del doctor Theo Yedlin (Jason Patric), un hombre confiado y un experto cirujano con dotes de liderazgo.

EL BLOG de cine y series

Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





Destripes, "spoilers" o cómo arruinar el final

La dichosa palabrita se ha colado en nuestro vocabulario para quedarse. Te ponen una tortilla delante y le preguntas a tu acompañante: "¿es de patata o española?" "No, no, no me 'spoilees', que quiero descubrir por mí mismo si lleva pimiento rojo o verde". La gran responsable de esta paranoia colectiva es "Juego de Tronos" y, sobre todo, la adicción que ha generado en los espectadores, muchos de los cuales no eran lectores de las novelas. Los que sí lo eran tenían "información privilegiada" sobre lo que, supuestamente, iba a suceder en la serie. Y digo "supuestamente" porque anda que no se han ido tomando licencias... Que se lo digan a Sansa Stark... Aquí,es donde entraban en conflicto dos fuerzas opuestas muy poderosas: la curiosidad y el temor a descubrir demasiado antes de tiempo. Había quienes te decían: "¿qué pasa con tal personaje?". Cuando les contestabas, te decían: "¿Para qué me lo estropeas? Quería verlo en la serie". Y lo mismo sucede en cualquier medio de comunicación, como éste en el que escribimos: hay avidez por consumir noticias relacionadas con la serie, los actores que en ella aparecen, el autor de las novelas, su proceso de redacción de las mismas, los detalles de cada nuevo episodio, los personajes, las localizaciones... Pero siempre hay quien se queja de los "spoilers", ya dentro del contenido pertinente. Pero, si no quería ver la información, ¿para qué entró a leerla? ¿No es suficiente con señalar dónde empiezan y terminan las posibles pistas sobre lo que pasará en el futuro? ¿De verdad necesitamos un software para que nos proteja del exceso de información? Bueno, ahora, el mejor filtro "antispoilers" es la propia lentitud de George R. R. Martin a la hora de escribir. Se podrán filtrar fotos del rodaje, se podrá colar algún detallito o quizás seamos capaces de prever por dónde irán los tiros, pero el final es casi imposible que nos lo revienten. ■



POWERS T2

PLAYSTATION ■ 31 DE MAYO

"Powers" muestra un mundo paralelo en el que los superhéroes campan a sus anchas. Quienes carecen de poderes crean un cuerpo especial de policía para intentar vigilarlos, sean villanos o no. Pero la muerte de uno de ellos lo cambiará todo.



SCREAM T2

NETFLIX ■ 31 DE MAYO

Emma regresa a Lakewood después de estar varios meses en un retiro, durante el cual ha tratado de recuperarse de los eventos de la temporada pasada. Sin embargo, a su alrededor, todos guardan oscuros secretos que harán que la masacre continúe.

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** Nintendo 64
- **GÉNERO** Acción / Aventura
- **COMPAÑÍA** Titus Software
- **AÑO** 1999

Superman

Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM

NI UN PÁJARO NI UN AVIÓN: UN TRUÑO

Reconocido por crítica y público como uno de los peores juegos de todos los tiempos, poco bueno —por no decir nada— se puede decir de este *Superman* para N64. Corría el año 1999, y la serie animada de Superman gozaba de gran éxito en televisión. Una licencia tan codiciada aseguraba unas cuantiosas ventas. Lo que Titus no podía imaginar es que Warner y DC iban a imponer férreas limitaciones al uso de la licencia, lo que lastró el desarrollo del juego. ¿El resultado? Una amalgama de bugs (clipping, fallos de IA...), un control que da sarna y un cutrerío técnico —como una distancia de dibujado que da risa— que sacarán de ti el supervillano que llevas dentro. Sirva como punto de partida el propio guión del juego: Lex Luthor ha encerrado a los amigos de Superman (Lois, Jimmy Olsen...) en una Metropolis virtual. Para rescatarlos, toca superar catorce tediosos niveles: siete en los que viajamos por los exteriores de Metropolis superando circuitos de anillos y realizando tareas (como salvar a civiles) dentro de un tiempo límite, y otros siete en interiores, con puzles, combates y enemigos finales como Metallo o Brainiac, para salvar a nuestros amigos.

Todo es cutre hasta la carcajada, desde el uso limitado y la pobre ejecución de los superpoderes (visión calorífica, supersoplo...) al arcaico y mecánico combate. Pa' verlo...



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Pocos juegos han generado tantos "alaridos" en la redacción: técnicamente paupérrimo, plagado de fallos, con mecánicas de juego ya desfasadas en 1999 y con una ridícula recreación del personaje y sus poderes. Hasta las animaciones de combate y vuelo dan más pena que risa. Aunque seas fan de Clark Kent, lo odiarás.

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
DISEÑO ORIGINAL Y JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas, Noelia Hernando.

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Alejandro Alcolea, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia, Raquel Hernández, José Luis Ortega, Sergio Martín, Francisco Javier Cabal, Jesús Delgado, Bruno Sol, Marcos García, Lázaro Fernández, Alejandro Oramas y Lidia Muñoz.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer



Edita: **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.**

DIRECTOR GENERAL Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS Javier Abad
COORDINADORA DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS Sonia Herranz
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL Miguel Castillo
MARKETING Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00

Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151

Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L. Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain





PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **27 de junio**

Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 5 - **2000-2001**

HOBBY CONSOLAS

Revista independie... para consolas

¡¡TAL COMO ÉRAMOS!!

¡¡Vaya juegazos!!
Perfect Dark
Gran Turismo 3
Donkey Kong Country
Shenmue
Virtua Tennis
Resident Evil 3

Cuando el videojuego es arte

FINAL FANTASY IX

ASÍ JUGÁBAMOS: LAS CONSOLAS DE LA ÉPOCA

PSOne • Dreamcast • PS2 • N64 • GB Color • Neo Geo Pocket

EXCLUSIVA GAME

CALL OF DUTY
INFINITE WARFARE





EDICIÓN LEGACY PRO

Incluye:
- Juego COD Infinite Warfare y COD Modern Warfare Remastered.
- Season Pass - Caja metálica
- BSO del juego - Contenido adicional por confirmar



RESÉRVALO Y LLÉVATE **CON CUALQUIER EDICIÓN** UN PÓSTER DE DOBLE CARA Y 500 COD POINTS PARA COD BLACK OPS III











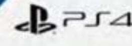
TAMBIÉN DISPONIBLE PARA RESERVA LA EDICIÓN ESTÁNDAR Y LA EDICIÓN LEGACY





PROMOCIÓN LIMITADA A 5.000 UDS.

DISPONIBLE EN:




FECHA ESTIMADA DE LANZAMIENTO **4 NOV**



CAPTURA LA RESERVA

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA ¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES

un auténtico equipazo

La sabiduría de algunos clásicos junto a la frescura de nuevos miembros compusieron una completísima plantilla en esta época.



MANUEL DEL CAMPO siguió dirigiendo la revista y realizando artículos de todo tipo.



RUBÉN J. NAVARRO, redactor jefe, se marcó algunos análisis de juegos míticos.



DAVID MARTÍNEZ demostró ya ser un hombre de acción en sus artículos y fiestas varias.



ROBERTO AJENJO se consolidó como uno de nuestros críticos más prolíficos en la época.



DANIEL QUESADA entró a colaborar en 2000... y aún sigue deleitándonos con sus textos. ¡Un crack!



DAVID ALONSO llegó a la vez que Dani y sigue en activo haciendo cosas... ¡como este suplemento!



JORGE PORTILLO fue miembro de la redacción en esta época. ¡Analizó un montón de juegos!




BRUNO NIEVAS. Es ahora un escritor de éxito, pero se curtió en la redacción durante unos años.



FCO. JAVIER GAMBOA empezó a hacernos reír cada mes con sus viñetas consoleras.



GABRIEL PICHOT. Era especialista en exprimir todo juego deportivo que cayera en sus manos.



SERGIO MARTIN alternaba sus partidos al "Pro" con unos textos repletos de calidad.



RICARDO RUILOBA. Era muy divertido en sus textos... y lo daba todo en las fiestas.

echando la vista atrás...

Los dos primeros años del nuevo milenio estuvieron marcados por la tristeza de asistir al fin de las primeras grandes "consolas 3D" y, al mismo tiempo, por la emoción de conocer a sus sucesoras.

El final de unas máquinas revolucionarias

En números anteriores de este suplemento asistimos al nacimiento y asentamiento de uno de los mayores hitos de la historia de las consolas: el paso de las 2D a las 3D. Máquinas como Saturn, PlayStation o Nintendo 64 fueron responsables de cambiar nuestra forma de jugar para siempre, haciendo posibles nuevas y alucinantes experiencias que, sin saberlo, servirían para sentar las bases de los videojuegos "modernos". Así mismo, consolas posteriores, como Dreamcast, dieron un paso más allá y fueron pioneras en aspectos que hoy en día resultan fundamentales, como el juego online.

El comienzo de una prometedora nueva etapa

En el ejemplar que tenéis entre manos recordamos la recta final de la vida de estas "visionarias", un periodo de madurez que permitió a los desarrolladores exprimir al máximo los circuitos de unas máquinas que aún eran capaces de alucinarnos gracias a juegazos como *Shenmue*, *Final Fantasy IX* o *Perfect Dark*, pero que -al mismo tiempo- (y exceptuando el caso de Dreamcast, cuya prematura "muerte" fue causa de otros factores) ya mostraban síntomas evidentes de agotamiento.

La hora del relevo generacional había llegado. PS2 fue la primera en llegar a España, pero en nuestras páginas también os hablamos de dos inminentes contendientes: Xbox y GameCube. La batalla, una vez más, prometía ser épica, y la revista estaba preparada para contárosla.





arranca un nuevo milenio

La alocada década de los 90 nos dijo adiós para dar paso a una nueva era en la que parecía que las nuevas tecnologías iban a dominarlo todo. Sí, vale. Pero la cosa iba poco a poco...

El siglo XXI ya estaba aquí. Y no, no teníamos coches voladores ni robots autónomos a punto de rebelarse. ¡Pero no por eso nos aburríamos ni un poquito!

Quedamos en el ciber

El nuevo milenio arrancó como estaba "mandao": con Ramón García presentando las campanadas y con un frío que pelaba. Suerte que nuestro armario estaba surtido de plumas Pedro Gómez 1, bombers, botas Salomon, pantalones acampanados y demás prendas de moda que, además de abrigar, nos hacían ser el más "malote" del ciber 2. Allí pasábamos las tardes jugando a *Counter Strike* y chateando por el Messenger con la chica a la que nos queríamos ligar 3. Lo malo es que ella pasaba bastante y sólo parecía importarle las nominaciones de Gran Hermano 4. Una vez más, ¿quién nos ponía la pierna encima? En fin, para extremidades, las que lucía Britney Spears 5, que triunfaba casi tanto como el Scalextric Le Mans 6, el juguete más vendido durante aquel año, en el que -por cierto- se celebraron los Juegos Olímpicos de Sidney 7. Con ellos pudimos comprobar de nuevo que para ganar una medalla hacía falta fuerza y honor, algo de lo que Máximo iba sobrado en Gladiator 8. ¡Peliculón! Por cierto, y con la letra "C", ¿sabéis dónde luchaban los gladiadores? Os daremos una pista: la forma de su arena era tan redonda como el rosco de Pasapalabra 9, el popular programa de TV...

El fatídico 11-S

Por desgracia, los atentados del 11 de Septiembre en EEUU 10 fueron la noticia más relevante de 2001. Desde España, pudimos seguir el suceso en la prensa tradicional y, por primera vez, consultarlo en la recién estrenada Wikipedia 11. Tener una enciclopedia en cualquier parte parecía cosa de magia, aunque para alucinante fue la llegada del primer iPod 12 de Apple. Sus 5 GB de memoria daban hasta para almacenar las canciones de la primera edición de Operación Triunfo 13. Eso sí, a nosotros nos hizo más ilusión ver a Angelina Jolie haciendo de Lara Croft 14 que a Bisbal ganar el concurso, y no digamos ya ir al cine a ver la primer entrega de El Señor de los Anillos 15. ¡Qué pasada! Ni el Bantumi o la serpiente, dos de los juegos de nuestro Nokia 3310 16 nos había flipado tanto... y eso que eran tecnología punta. Vale que no era algo tan avanzado como había imaginado Kubrick en 2001: Una Odisea en el Espacio 17, pero claro, con lo que no contaba el cineasta en los 60 es que parte de nuestra evolución incluyera bailar en plan vaquero el "No Rompas Más" 18 de Coyote Dax... ¡Cómo para haberlo visto venir!!


1
Los plumas en plan "croissant" y las cazadoras bomber eran tendecia en aquella época.


2
El alto coste de las conexiones a internet hizo que surgieran muchos cibers en España.



9
En 2000 llegó el primer programa de Pasapalabra. ¡Todo un clásico de la TV en España!


10
Los terribles atentados en las Torres gemelas impactaron a toda la población mundial por su dureza.


18
En las discotecas de todo el país se bailaba la coreografía de "No Rompas Más" de Coyote Dax. ¡Ups!


17
¡Por fin llegamos a 2001! Aunque no todo era como había imaginado Stanley Kubrick...





Microsoft estrenó su Messenger. Con él cambió nuestra forma de comunicarnos.



Mercedes Milá arrancó la primera edición de Gran Hermano. ¡Menudo revuelo montó!


Russel Crowe protagonizó Gladiator, de RidleyScott,uno de los taquillazos de la época.



Los JJOO de Sideney fueron el acontecimiento deportivo del año.

El formato MP3 estaba en alza, pero la llegada del primer iPod hizo que despegara de forma definitiva.



Esta versión de Scalextric fue el juguete más vendido de 2000. ¡Había cosas que no cambiaban!

Britney Spears y su "Oops... I did it again" fueron uno de los grandes fenómenos musicales del año.





La popular Wikipedia inició su andadura en 2001. ¡Ahora no podemos vivir sin ella!


Los "Triunfitos" fueron un fenómeno de masas en nuestro país... aunque luego en Eurovisión no tuvieron tanto éxito



Los móviles se popularizaron. Y el Nokia 3310 fue uno de los más exitosos-


Peter Jackson cumplió el sueño de muchos: llevar a la gran pantalla la obra principal de Tolkien: El Señor de los Anillos.


Angelina Jolie encarnó a Lara Croft en el cine. La peli mola, pero no está a la altura de los grandes juegos de la saga.

La fuente de alimentación externa permitió a Sony reducir el tamaño y peso de PlayStation.

diseñando el futuro

Desde el juego online de Dreamcast al formato DVD de PlayStation 2, las consolas ya empezaban a demostrar que eran máquinas destinadas a reinar en nuestro salón.

Mientras seguíamos disfrutando de nuestras consolas de la forma "tradicional", el sector empezaba a mostrar las primeras pinceladas de lo que sería el futuro de unas máquinas repletas de posibilidades.

La batalla de los 3 titanes

Durante la mayor parte de esta época, y hasta la llegada de PS2 a finales de 2001, PlayStation, Nintendo 64 y Dreamcast fueron las grandes representantes del panorama consolero en España. Y su lucha fue épica. En primer lugar, y pese a que técnicamente empezaba a acusar sus más de 6 años en el mercado y a que la llegada de su sucesora era inminente, PSX siguió sorprendiéndonos con una cantidad apabullante de juegazos que, continuamente, nos hacía preguntarnos donde estaban sus límites. Por su parte, Nintendo 64, que también miraba de reojo a su relevo, GameCube, redujo un tanto su ritmo de lanzamientos pero no la calidad de los mismos, y gracias al buen hacer de los programadores y a accesorios como el Expansion Pak, que ampliaba la memoria RAM de la consola, recibió algunos de los títulos más espectaculares de su catálogo, como *Perfect Dark*. Por último, Dreamcast hizo por fin honor a su nombre y nos hizo soñar con joyas de la talla de *Shenmue, Resident Evil: Code Veronica* o *Sonic Adventure 2*, con los que demostró que técnicamente estaba muy por

> Tras meses de rumores y desmentidos, Sega anunció finalmente el cese de la producción de Dreamcast en 2001, así como su retirada definitiva del mercado de desarrollo de consolas.

explorando el juego online

Dreamcast dio el pistoletazo de salida (en consolas) a un nuevo universo que, hoy en día, es tan habitual como indispensable: el juego online. Nuestras conexiones de 56 Kbps echaron humo con títulos como *ChuChu Rocket* o *Phantasy Star Online*, con los que muchos pudimos experimentar por primera vez lo que era jugar con otras personas a través de internet. Más adelante, sistemas como PS2 incorporaron un módem externo que posibilitaba disputar partidas online. ¡Había nacido una nueva forma de jugar!


novedades Dreamcast

¡Ha llegado el juego online!

Hasta seis billones de jugadores. Al fin se ha hecho realidad el eslogan de Sega acerca de las posibilidades online de Dreamcast. Y le ha tocado a «ChuChu Rocket!» dar el pistoletazo de salida. ¿Cuáles son las claves de su éxito? Leed, leed...

Chu-Chu Rocket fue, para muchos, nuestra primera experiencia con el juego online. Su fórmula era tan divertida... como grandes eran las broncas que nos llevábamos por dejar la línea de teléfono inoperativa al conectarnos a internet a través del módem de 56kbps.



PLAYSTATION

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD-ROM** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1995** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **69.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **105 millones**

La ya "madura" consola de Sony recibió en 2000 una nueva versión que reducía el tamaño y peso de la máquina original. Bajo el nombre de PSOne, este rediseño llegó a las tiendas a un precio de 19.900 pesetas y prácticamente al mismo tiempo que su sucesora: PlayStation 2. Con este movimiento, Sony alargó aún más la vida de su mítica consola, que en la recta final de su vida contaba con apabullante catálogo de juegos.

Dreamcast anunció su fin en 2001, pero antes de "irse" nos dejó juegazos para el recuerdo.

SEGA DREAMCAST

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **GD-ROM** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1999** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **39.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **10 millones**

La enorme calidad de esta consola no fue suficiente para que, en 2001, Sega anunciara el fin de la producción de Dreamcast. La mala situación financiera de la compañía, provocada -entre otros factores- por el fracaso de anteriores sistemas, como Mega CD o 32X, propició esta triste decisión. Aún así, la máquina nos dejó grandes juegazos en esta época, como *Shenmue*, *Virtua Tennis* o *Resident Evil: Code Veronica*.

delante de sus competidoras. Por fin parecía que las cosas empezaban a irle bien a Sega... ¿o no?

El final de un sueño

Tras una larga temporada de rumores, Sega confirmó, en 2001, la peor noticia posible: el cese de la producción de Dreamcast y, aún peor, su punto y final como compañía desarrolladora de hardware, pasando desde ese momento a centrarse en la creación de títulos para el resto de

La evolución del juego online en consola fue algo lenta, pero poco a poco iban llegando propuestas cada vez más ambiciosas, como el enorme mundo interconectado que nos propuso *Phantasy Star Online*, de Dreamcast.

NINTENDO 64

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **64 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1997** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **34.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **33 millones**

Pese a la dura competencia de PSX y PlayStation 2, Nintendo 64 consiguió aguantar muy bien el tipo durante estos dos años. Y eso que -en septiembre de 2001- la compañía de Mario lanzó en Japón su sucesora: GameCube, que no llegaría a España hasta mayo de 2002. Juegazos de la talla de *Perfect Dark* o *Donkey Kong 64* sirvieron para demostrar que los 64 bits de Nintendo aún tenían mucho que decir.

Con GameCube ya disponible en Japón, Nintendo 64 no se amilanó y siguió ofreciendo grandes juegos.

plataformas del mercado, incluidas las del "eterno rival", Nintendo. Esta noticia supuso la puntilla definitiva para una ya maltrecha Dreamcast que, poco a poco, vio cómo su ritmo de lanzamientos decaía hasta desaparecer casi por completo en España a finales de 2001, dando así por finalizada la breve e injusta vida de una de las mejores consolas que ha "parido" la industria.

PlayStation y Nintendo 64 vivían su última etapa mientras GameCube y PlayStation 2 ya eran una realidad en EEUU y Japón, aunque la nueva consola de Nintendo llegaría a España en 2002

PlayStation 2 se estrena en España

Un año y medio después de conocer sus primeros detalles, Sony puso a la venta PlayStation 2 en España el 24 de noviembre de 2000. A pesar de su elevadísimo precio de lanzamiento, al que había que añadir -como mínimo- un juego y una tarjeta de memoria (lo que se acercaba peligrosamente a las 100.000 pesetas), su recepción en nuestro país fue todo un éxito que hizo que conseguir una PS2 el día de salida no fuera nada fácil. Con su procesador Emotion Engine y su unidad de DVD, con capacidad para reproducir películas en este formato como principales abanderados, la nueva consola de Sony tuvo un catálogo de lanzamiento bastante discreto, y del que destacaron títulos como *Tekken Tag Tournament* o *International Superstar Soccer*. El desconocimiento de la máquina por parte de los desarrolladores, unido a la complejidad de su arquitectura, que hacía que programar para ella fuese una tarea realmente ardua, desembocó en una primera etapa de la consola descafeinada a nivel de software, pero no exenta de demostraciones de su potencial, como *Gran Turismo 3 A-Spec* o *Devil May Cry*.

Renovando el parque portátil

Con una presencia en el mercado casi anecdótica de Neo Geo Pocket y Neo Geo Pocket Color,

fiebre por el survival horror

Llevaban años de moda, pero en esta época los juegos de terror vivieron una auténtica era dorada que inundó nuestras consolas de experiencias cada vez más aterradoras gracias al dominio de los desarrolladores de consolas "veteranas", como PlayStation y N64, o apoyadas por la potencia de los recién estrenados sistemas de 128 bits, que sirvieron para dejarnos pegados al sofá gracias a sus enormes posibilidades técnicas.



Preestreno
CAPCOM
Dino Crisis 2

Seguro que algunos por ahí pensarán que ya se ha tocado techo en el género de los "survival horror". Pues el Sr. Mikami (responsable nada más y nada menos que de la saga «Resident Evil» y del primer «Dino Crisis») quizás también piense lo mismo, y por eso ha decidido darle un giro total al desarrollo de «Dino Crisis 2» y ha convertido la aventura casi en un arcade.

PlayStation
Noviembre

Preestreno
SQUARE
Parasit

Hace dos años Square lanzó al mercado ja sin llegar a alcanzar las cotas de calidad buena experiencia de juego. Esta segunda componente de aventura, asemejando su «Resident Evil», y acercándola, por tanto

PlayStation
mbre

PlayStation, que puso de moda el género de terror con *Resident Evil*, siguió recibiendo grandes y aterradoras propuestas, como la segundas partes de *Dino Crisis*, de Capcom, y de *Parasite Eve*, de Square. ¡Vaya dos juegazos!



como las maracas

Los periféricos y accesorios siguieron avanzando en esta época en busca de nuevas propuestas, algunas de ellas bastante alocadas, como las maracas de *Samba de Amigo*. Por supuesto, tampoco faltaron a la cita otros divertidos "gadgets", como alfombras de baile, pistolas de luz cada vez más precisas y hasta la mesa de mezclas de *Beatmania* para PlayStation. Todo ello sin olvidarnos de accesorios indispensables, como tarjetas de memoria con cada vez más capacidad o el Multitap de Sony, que permitía conectar 8 mandos.

Bailar, pinchar como un DJ profesional, tocar las maracas... ¡no había límites!

Casi 9 meses después de su salida en Japón, PS2 por fin se estrenó en España a finales de 2001.

PLAYSTATION 2

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2000** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **74.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **160 millones**

Precedida por una gran expectación, Sony puso a la venta PlayStation 2 en España a finales de 2000. Pese a que su catálogo de lanzamiento no era para tirar cohetes, más de 65.000 consolas fueron vendidas en nuestro país durante los meses de noviembre y diciembre. El ansia por hacerse con una PS2 fue tal que Sony se vio obligada a crear un riguroso sistema de reservas antes de su salida.

Dreamcast y PS2 abrieron a los programadores nuevos horizontes con los que brindarnos unos sustos muchos más elaborados que nunca. *Resident Evil: Code Veronica* fue uno de los pioneros de esta nueva hornada de "survivals".

llegan los primeros juegos para móviles

Si tan solo un par de años antes ya nos parecía casi de otro mundo tener la oportunidad de efectuar llamadas desde cualquier parte, pronto los fabricantes de móviles empezaron a ver en estos dispositivos una plataforma ideal de ocio, por lo que comenzaron a llegar las conexiones a internet móviles y los primeros videojuegos para algunos terminales, de los que os hablamos en la revista.



La serpiente, o "Snake", fue un juego para móviles muy popular en aquella época.

LOS VIDEOJUEGOS SE PREPARAN PARA AFRONTAR LA NUEVA TECNOLOGÍA MÓVIL

WAP

PUERTA AL FUTURO DEL ENTRETENIMIENTO

Las conexiones wap empezaban a pegar con fuerza y ofrecían un nuevo mundo de posibilidades.

¿QUÉ ES WAP?







UMTS: EL FUTURO DE LA ERA MULTIMEDIA MÓVIL

LUDIWAP: PIONERA EN EL DESARROLLO DE JUEGOS WAP

¿CUÁNTO COSTARÁ JUGAR A TRAVÉS DE WAP?

«Gangsters», un re... PC, será el primer "juego móvil"

Eidos está programando su primer título para teléfonos WAP

Como muchos sabréis, la tecnología WAP es nuevo protocolo que permite a los teléfonos móviles acceder a Internet. Sin embargo, gracias a este invento vamos a poder disfrutar de una próxima oleada de juegos programados especialmente para jugar en móviles, hecho al que cada vez se suman más compañías.

Una de ellas es Eidos, que acaba de anunciar que en estos momentos se encuentra desarrollando la que será su primera aportación a la tecnología WAP. El título en cuestión será «Gangsters», una versión de un juego que apareció para PC hace algo más de un año, en el que tenemos que realizar ciertos trabajos "sucios" para alcanzar la cima de la mafia.



NEO GEO POCKET/ COLOR

FABRICANTE: **SNK** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1999** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **17.990 pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **2 millones**

Las dos portátiles de SNK, que llegaron a España en 1999, siguieron teniendo cierta presencia en nuestro país durante esta época, aunque el reducido ritmo de lanzamientos para ellas hizo que pronto pasaran al olvido y se convirtieran en máquinas para coleccionistas. La falta de apoyo por parte de las "third parties" y el dominio "portátil" de Nintendo fueron determinantes.

La apuesta portátil de SNK no consiguió despegar en nuestro país.

Nintendo dominaba en solitario el mercado portátil durante esta época gracias a Game Boy Pocket y Game Boy Color, que gozaba de una excelente salud. Esta situación no hizo dormirse en los laureles a la compañía nipona, que -en junio 2001 y tan solo 3 meses después de su estreno en Japón- puso a la venta en España Game Boy Advance, una nueva portátil de 32 bits que estaba destinada a suceder de forma definitva a su mítica Game Boy, que aquel año celebraba su duodécimo aniversario. Con un diseño totalmente nuevo, y que incorporaba por primera vez en una portátil de la marca los botones "L" y "R", la consola fue muy bien recibida por el público, aunque en esta etapa no nos dio tiempo a ver de lo que era realmente capaz.

Mientras, al otro lado del mundo...

Muchas de las páginas de la recta final de 2001 en Hobby Consolas estuvieron agitadas por lo que se

Microsoft se lanzó de lleno al mercado de las consolas y Xbox se puso a la venta en Estados Unidos en noviembre de 2001, 4 meses antes de su llegada oficial a España, el 14 de marzo de 2002.



Nintendo lanzó su nueva consola portátil, que tomaría el relevo de la mítica Game Boy.



Muy bien asentada en el mercado, GB Color fue una auesta segura para los amantes de las portátiles.

GAME BOY ADVANCE

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2001** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **19.990 pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **35 millones**

La nueva portátil de Nintendo llegó a España el 22 de junio de 2001. Con una CPU de 32 bits, pantalla TFT de 2,9 pulgadas y retrocompatibilidad con los juegos de Game Boy y Game Boy Color, esta nueva plataforma amplió las posibilidades de juego portátil con el sello de calidad de Nintendo gracias a juegos como *F-Zero Maximum Velocity* o *Mario Kart Super Circuit*.

GAME BOY COLOR

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1998** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **12.990 pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **30 millones**

La "pequeña" de la casa nintendera ofreció a sus propietarios 2 años maravillosos en cuanto a calidad y cantidad de lanzamientos. Para que os hagáis una idea, más de 150 juegos para ella se sometieron a nuestro análisis en esta época, de entre los que podemos destacar joyas como *Metal Gear Solid, Perfect Dark, The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons*... ¡consolón!

cocía en Japón y Estados Unidos. En el primero ya disfrutaban desde septiembre de 2001 de GameCube, mientras que en el segundo tenían la suerte de, en noviembre, poder acompañar a la nueva consola de Nintendo con una novedosa máquina de una compañía que, tan solo unos años antes, casi nadie hubiera ni siquiera imaginado en este baile: Microsoft, la gigante del mundo del PC, se lanzaba de lleno al mundo de las consolas con Xbox, un auténtico prodigio tecnológico con el que pretendían hacer sombra a la mismísima Nintendo y a la, por aquella época, casi intratable Sony. Los primeros compases de 2002, cuando por fin aterrizasen estos nuevos sistemas en nuestro país, prometían ser emocionantes para todos los amantes de los videojuegos. Y vaya si lo fueron... Pero eso ya os lo contamos el próximo mes.

...no sólo juegos

La cada vez mayor importancia a nivel económico y social de los videojuegos en todo el mundo hizo que los productos relacionados con ellos crecieran de forma desmedida. Por nuestro "escaparate" pasaron cientos de piezas de "merchandising" como figuras, cómics, bandas sonoras, ropa de todo tipo... ya no solo nos conténtabamos con disfrutar del juego en sí, sino que buscábamos identificarnos con él.

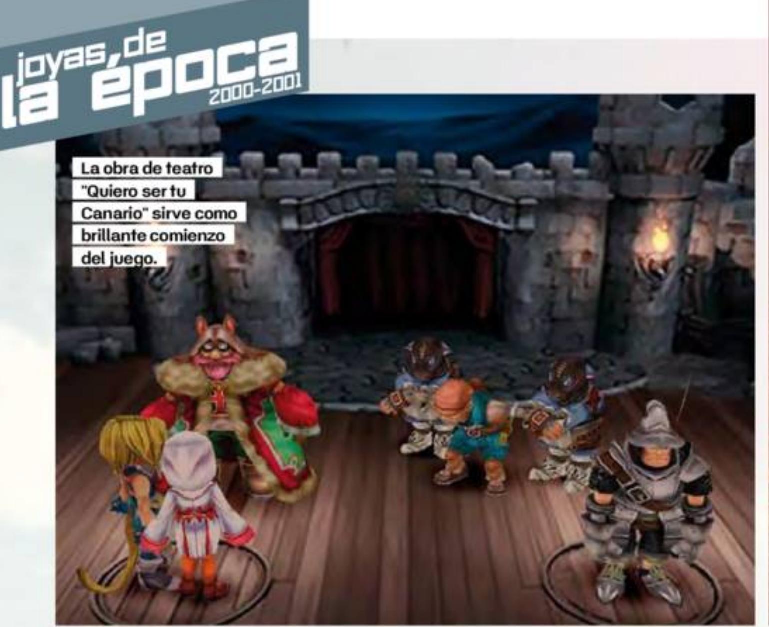











La obra de teatro "Quiero ser tu Canario" sirve como brillante comienzo del juego.


Las secuencias CG alcanzaron un nivel de calidad altísimo.



1 la novena maravilla de square
final fantasy IX



PlayStation

- COMPAÑÍA: **Squaresoft**
- CONSOLA: **PlayStation**
- AÑO: **2001**
- N° DE LA REVISTA: **114**
- NOTA: **99**

¡mosquis!

ES LA ENTREGA FAVORITA DE SAKAGUCHI, el creador de la saga. Ha declarado que es el juego más fiel a su concepto original de *Final Fantasy*.

EL EMOTIVO FINAL fue cambiado en hasta siete ocasiones hasta dar con el definitivo que conocemos.

En una época en la que todo el mundo miraba a la nueva consola de Sony, PSX demostró que aún tenía capacidad para sorprendernos. Y lo hizo con un título que forma parte ya de la historia de los videojuegos.

Con Final Fantasy VII, Square revolucionó los RPG y creó una leyenda que, posteriormente, consolidó con la octava entrega. Por esto, la expectación por *FFIX* era máxima y, como ya sabéis, los genios nipones dieron de nuevo en el clavo con un juego de rol que no solo alcanzó los límites técnicos de PSX, sino que también nos llegó a lo más profundo del corazón gracias a su inolvidable historia, que nos trasladaba hasta el reino de Alexandria y sus barcos voladores. La nueva y "medievalesca" ambientación sentó de maravilla a esta entrega, que potenció su fórmula habitual de exploración y combates por turnos, para dar forma a un RPG absolutamente brillante, y que embriagó nuestros sentidos gracias a los maravillosos diseños de Amano y a las mágicas melodías del maestro Uematsu.


Yitán y Vivi fueron dos de los principales protagonistas ¡Derrochaban carisma!


Preestreno

SQUARE

Final Fantasy IX

El momento de la verdad se aproxima. El juego más esperado de PlayStation va a salir a la venta en nuestro país a lo largo del mes de febrero, y con él llegará hasta nosotros la obra magna de Square, uno de los juegos más maravillosos jamás creados. «Final Fantasy» volverá a hacernos soñar por última vez en PS...

PlayStation

Febrero


FINAL FANTASY IX

Saltad, malditos

Los Moglis


La despedida de la saga Final Fantasy en PlayStation no pudo ser más brillante y épica.



En portada

Final Fantasy IX es uno de los pocos elegidos que se ha hecho con 2 portadas de nuestra revista. Aquí os las mostramos.

Gráficos: 100
Cuando comentamos «FF VIII» pensamos que PS había alcanzado el cénit gráfico, pero nos equivocamos: este juego es todavía mejor, y si no fuera porque puntuamos sobre 100 llevaría todavía más nota. Ver para creer.

Sonido: 93
Nobuo Uematsu ha realizado con la banda sonora una labor prodigiosa, la mejor de su dilatada carrera, lo cual ya es decir. Sin embargo, seguimos echando en falta voces para los protagonistas, pero bueno, ya estamos acostumbrados...

Jugabilidad: 99
Tan sencilla, completa y precisa como siempre, pero encima los personajes se mueven más rápido que nunca. Una gozada.

Diversión: 99
Cuatro CD's, más de 60 horas de juego, una historia cautivadora y, para los más impacientes, se deja jugar mejor que los anteriores al tener un desarrollo más fluido. Lo único achacable es que a estas alturas ya no resulta tan original como los anteriores, pero es un juego que no os podéis perder.

Opinión:
Este juego supone un punto y aparte para la saga de Square, en ningún caso un punto final. En PS2 veremos maravillas todavía mayores con las dos entregas prometidas, pero lo que es seguro es que no debéis perderos esta despedida de PlayStation.
La sobrecogedora historia de «FF IX» es un sensacional colofón a más de una década junto a la serie, así que ya podéis correr a por él.

Valoración 99

su paso por la revista

Varios reportajes exclusivos antes y después de su estreno en Japón, dos portadas, postérs y hasta una guía en un suplemento independiente fueron parte de la extensísima cobertura que dimos al juego.

Fuimos capaces de completar el juego en japonés para contaros todo sobre él antes que nadie.

nuestra nota

Una de las notas más perfectas de la historia de Hobby Consolas y que incluso obtuvo un ansiado "100", eso sí, solo en el apartado gráfico. El resto de aspectos también rozaron la perfección y únicamente la ausencia de voces le hizo perder algunas décimas.


Acción, espionaje, graficazos y... ¡aliens! Este juego lo tenía todo.







su paso por la revista

Contar las páginas que *Perfect Dark* ocupó en nuestra revista es una tarea complicada, puesto que su presencia fue altísima. La culminación de esta cobertura fue el amplísimo análisis y su portada.

2 una oscura perfección perfect dark





- COMPAÑÍA: **Rare**
- CONSOLA: **N64**
- AÑO: **2001**
- Nº DE LA REVISTA: **119**
- NOTA: **99**

¡mosquis!

UN TROZO DE QUESO CHEDDAR se esconde en cada nivel. Cogerlos sirve para... ¡nada en absoluto!

EL NOMBRE DE JOANNA DARK está inspirado en la heroína y militar Juana de Arco (Jeann d'Arc, en francés).

Rare volvió a demostrar su calidad y su dominio de N64 creando uno de los mejores juegos de acción en primera persona de la época... y de todos los tiempos.

Tras dejarnos alucinados con Goldeneye, Rare consiguió exprimir aún más las posibilidades de N64 para hacer de la misión de Joanna Dark una de las más espectaculares de la historia de la consola. Tomando como base la fórmula del juego protagonizado por 007, *Perfect Dark* fue un paso más allá y mezcló como nunca nadie antes los momentos de acción en primera persona con los de aventura y espionaje, que se veían reforzados por un gran número de "gadgets", como el visor de rayos X o la cámara espía". Todo esto, unido a una apasionante trama, a un apartado técnico impresionante y a unos impagables modos multijugador, dio como resultado un título que rozó la perfección.

La letal Joanna Dark protagonizó uno de los mejores juegos del catálogo de Nintendo 64.



Gráficos: 100
Podríamos llenar este apartado con halagos continuos y seguiríamos sin hacerle justicia al trabajo de Rare. Gráficamente, es el mejor juego que hemos visto jamás para esta consola. ¿Queda claro?

Sonido: 96
Música al estilo "007" de corte futurista, excelentes efectos sonoros y voces (en inglés) con buena entonación, y todo ello en perfecto Dolby Surround. Muy bueno, pero creo que un juego así merecía a todas luces su doblaje.

Jugabilidad: 99
Impecable. El control de Joanna hace honor al nombre del juego permitiéndonos hacer en todo momento lo que queremos. Tan sólo tiene un defecto de precisión al intentar cambiar de arma, que impide que la nota lleve tres cifras.

Diversión: 99
Mientras estéis jugando sentiréis que sois Joanna Dark en medio de un complot de espionaje de proporciones galácticas. Decir que es casi REAL es el mejor halago que se le puede hacer a un juego.

Opinión:
«Perfect Dark» es el mejor juego de su género para cualquier sistema, y uno de los mejores títulos de la historia de los videojuegos. Un cartucho realmente perfecto en casi todos sus apartados, y que por su impecable calidad gráfica, su absorbente y variado desarrollo y sus insuperables modalidades multijugador no os podéis perder. Si no tenéis N64, este juego es una excelente excusa para comprarla.

Valoración 99

nuestra nota

Pocas veces un juego ha conseguido obtener una puntuación más cercana al ansiado "100" que *Perfect Dark*. Fue muy difícil encontrar algo negativo en un título que rayaba a un nivel altísimo.



HOBBY CONSOLAS
GUÍA COMPLETA DE FEAR EFFECT
PRÓXIMOS ÉXITOS
A Sangre Fría
Code: Veronica
Ferrari 355
Jedi Power Battles
Mario Tennis
PÓSTER GIGANTE
Colin McRae 2
Ecco the Dolphin
LO MEJOR DEL E3
Metal Gear Solid 2, Dino Crisis 2, Quake III... ¡¡alucinante!!
Llega el mejor juego de acción de la historia
Perfect Dark
REPORTAJE ESPECIAL

su paso por la revista

Era uno de los títulos más esperados desde que se anunció PS2, por lo que ofrecimos una cobertura a la altura de las expectativas. Como colofón final, publicamos un análisis extensísimo.

El modo Gran Turismo volvió a ser el eje principal del juego.

El apartado técnico de *GT3* fue una de las primeras grandes demostraciones del poder de PS2.

3 velocidad de nueva generación
gran turismo 3



- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PS2**
- AÑO: **2001**
- Nº DE LA REVISTA: **119**
- NOTA: **99**

¡mosquis!

GRAN TURISMO 2000 fue el nombre inicial del proyecto, pero al final se cambió al que todos conocemos.

ES EL MÁS VENDIDO de la serie *Gran Turismo*, con casi 15 millones distribuidas en todo el mundo.

La saga de velocidad más representativa de Sony se estrenó en PlayStation2 con un simulador de proporciones mastodónticas y con una factura técnica asombrosa.

PS2 apretó el acelerador gracias a *Gran Turismo 3 A-Spec*. Tras un arranque de la consola algo "lento", la nueva entrega del simulador de velocidad estrella de Sony fue la mayor demostración hasta la fecha de lo que eran capaces de ofrecer sus poderosos 128 bits. Partiendo de las mismas bases que las dos anteriores entregas, Kazunori Yamauchi y su equipo ampliaron la gran mayoría de opciones y modos de juego que ya habíamos visto en PSX, y lo acompañaron de un gran número de mejoras, de entre las que destacó un apartado técnico realmente impresionante y que nos dejó totalmente alucinados. Por fin, y tras las dudas iniciales, PlayStation 2 demostró que la nueva generación de consolas estaba más que justificada y que -con ella- iban a llegar experiencias que nos harían disfrutar de los videojuegos como nunca antes.



Los desarrolladores colaboraron con Logitech para fabricar un volante a la altura de las circunstancias.

nuestra nota

Lo calificamos como el mejor simulador de velocidad hasta el momento y como uno de los mejores juegos de la historia, por lo que su puntuación fue tan alta como la diversión que ofrecía.


Técnicamente, esta versión estaba por debajo de la de SNES, pero lucía muy bien.




novedades Game Boy Color

El mejor juego de Game Boy Color

Así de clarito os lo queremos dejar desde el principio. Rare ha conseguido superarse con esta conversión del clásico plataformas de SNES creando la mayor obra maestra que hemos visto para la portátil de Nintendo.


Tipo: Plataformas
Compañía: Rare
Distribuidora: Nintendo
Precio: 5.990 ptas.
Jugadores: 1 ó 2
Idioma: Castellano

Game Boy Color ya tiene su juego DEFINITIVO gracias a esta perfecta conversión de Rare del clásico de Super Nintendo.

su paso por la revista

Desde que Nintendo anunció oficialmente Game Boy Color, *Donkey Kong Country* fue uno de los títulos que mas esperábamos, por lo que siempre seguimos muy de cerca a esta entrañable pareja de monos.

4 una monada a todo color

donkey kong country



- COMPAÑÍA: **Rare**
- CONSOLA: **Game Boy Color**
- AÑO: **2000**
- Nº DE LA REVISTA: **111**
- NOTA: **99**

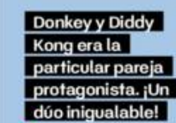
¡mosquis!

ES UNA ADAPTACIÓN DEL ORIGINAL de SNES, que fue uno de los mejores títulos de la consola de 16 bits de Nintendo

UNA NUEVA VERSIÓN PARA GAME BOY ADVANCE llegaría en 2003, casi 10 años después de la salida del original.

Los genios de Rare consiguieron exprimir al máximo los circuitos de Game Boy Color para marcarse un título de plataformas absolutamente brillante e inolvidable. ¡Parecía mentira que 8 bits dieran para tanto!

Tras deleitarnos en SNES 6 años antes, Donkey Kong y su sobrino, Diddy Kong, regresaron a palestra gracias a una versión de su juego para Game Boy Color, la -por aquel momento- consola portátil más potente de Nintendo. Trasladar la experiencia de unos de los juegos más espectaculares de Super Nintendo a los 8 bits de esta pequeña consola no parecía posible, pero los "magos" de Rare se sacaron de la chistera una adaptación que mantenía toda sus posibilidades intactas y que incluso ofrecía algunos añadidos exclusivos, como 2 minijuegos (uno de pesca y otro de puntería). Uno de los grandes de Game Boy Color.


Donkey y Diddy Kong era la particular pareja protagonista. ¡Un dúo inigualable!

Gráficos: 99
Una imagen vale más que mil palabras. Es increíble, repetimos, increíble, la calidad visual, las animaciones y la suavidad de scroll de este juego. Ver para creer.

Sonido: 92
No hemos podido contener la emoción al escuchar unas melodías que en su día quedaron grabadas en lo más profundo de nuestro sentido auditivo. No aporta nada más, pero tampoco lo necesita.

Jugabilidad: 99
Impecable. Es el juego que mejor control presenta de todo el catálogo de Game Boy (con permiso de Wario), coronado por unas animaciones de lujo.

Diversión: 99
Terminar los más de 40 niveles no es fácil, y conseguir el 100% de los ítems y secretos os puede llevar semanas. Además, tiene ese punto justo de dificultad que te pica y no te deja separarte de la consola. Una inversión segura para las vacaciones de Navidad.

Opinión:
Si «Donkey Kong Country» ya resultaba genial en su versión de SNES, imaginad lo que supone poder llevároslo de paseo manteniendo toda su diversión y calidad gráfica. Gracias a Rare (que algún día nos contarán cómo lo hacen) los 8 bits de GBC se han multiplicado por dos y podemos disfrutar, no ya del más completo y adictivo plataformas, sino del mejor juego del extenso catálogo de esta consola, que ya es decir. TOTALMENTE IMPRESCINDIBLE.

Valoración 99

nuestra nota

Otro de los pocos privilegiados que se ha hecho con un 99 en Hobby Consolas. Su enorme capacidad de diversión y excelente apartado técnico sin duda se lo ganaron a pulso. ¡Un juegazo!


Así lucía la versión original del juego para Super Nintendo.



Ir a los recreativos era una de las muchas cosas que podíamos hacer en *Shenmue*.

su paso por la revista

Era el juego que todos los usuarios de Dreamcast esperábamos, por lo que -hasta su lanzamiento- raro fue el mes en el que no le dedicábamos un espacio, algo que culminó con su análisis y una genial portada

La sensación de libertad fue uno de los puntos fuertes del juego.

Vengar a su padre era la motivación de Ryo Hazuki para embarcarse en este épico viaje.

S un sueño hecho realidad
shenmue

- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Dreamcast**
- AÑO: **2000**
- Nº DE LA REVISTA: **111**
- NOTA: **98**

¡mosquis!

PROJECT BERKLEY fue el nombre en clave del juego y el título de un disco de extras de *Virtua Fighter 3TB* que incluía material de *Shenmue*.

IBA A SALIR PARA SATURN, e incluso es posible ver vídeos de esta versión en internet, pero al final se pasó a DC.

La épica cruzada de Ryo Hazuki redefinió el concepto que teníamos de los juegos de aventuras y nos trasladó a un Japón de 1986 al que, aún a día de hoy, seguimos deseando volver. ¡Larga vida a *Shenmue*!

"Algún día todos los juegos serán como Shenmue". Esta frase, que cerraba nuestro análisis del juego, es una buena forma de transmitir lo que sentimos al disfrutar por primera vez de una obra maestra inolvidable y adelantada a su tiempo. Poco podemos deciros que no sepáis ya de este "regalo" de maestro Yu Suzuki, que consiguió que -por primera vez- nos sintiéramos vivos dentro de un videojuego. Reunía un argumento apasionante, y que se desarrollaba de forma magistral, un genial sistema de combate y, sobre todo, una capacidad de inmersión sin parangón hasta el momento, y que nos permitía realizar libremente casi cualquier cosa que se nos ocurriese, como jugar al billar o cuidar a un gatito "virtual".

Shenmue fue el mayor legado que nos dejó Dreamcast. Sí, hoy en día hay juegos como *Shenmue*, pero pocos han conseguido transmitirnos tanto.



nuestra nota

La falta de traducción al castellano fue su principal lastre a la hora de hacerse con una puntuación perfecta. Aún así, lo calificamos como una "obra de arte en forma de videojuego".



Gráficos: 99
Expresiones faciales, entornos 3D cuidados al milímetro, interacción total... podríamos seguir, pero lo mejor es echar un vistazo al mejor trabajo gráfico de la historia.

Sonido: 96
Esperamos que la edición española respete el original en el que se incluye la alucinante BSO.
En cuanto a los diálogos están sincronizados con el movimiento de los personajes, pero en inglés.

Jugabilidad: 97
Nuestras posibilidades no terminan nunca, aunque al principio cuesta un poco hacerse con los controles de Ryo.

Diversión: 97
A lo largo de los 3 GDs de «Shenmue» -que aseguran una experiencia tan larga como intensa-, podemos hacer casi de todo, desde pelear hasta cuidar una mascota virtual, aunque la investigación principal resulte un pelín lineal. No perdáis de vista los juegos clásicos y de Saturn repartidos por el juego.

Opinión:
«Shenmue» disfruta del mejor apartado técnico que hemos visto jamás en un juego, pero su genialidad va mucho más allá. Lo que Suzuki ha logrado es una simulación de la realidad, la experiencia jugable más parecida a la vida misma. Como obra de arte que es, escapa de las calificaciones. «Shenmue» es un regalo de AM2 a todos los jugadores del mundo, es un pedazo de futuro metido en una consola, es una auténtica maravilla... en versión original, eso sí.

Valoración 98



La calidad gráfica era muy alta. ¡Era como tener la recreativa en la televisión de tu propia casa!

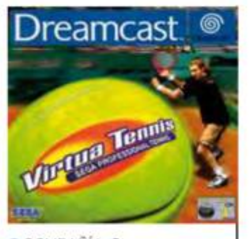




su paso por la revista

Ya hablamos de él cuando solo estaba en recreativa, pero su llegada a Dreamcast nos entusiasmó tanto que os ofrecimos mucho contenido, como unos completos preestreno y análisis... ¡y portada!

6 todo un partidazo virtua tennis



- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Dreamcast**
- AÑO: **2000**
- Nº DE LA REVISTA: **108**
- NOTA: **98**

¡mosquis!

FUE UN ÉXITO EN RECREATIVA, lo que propició su rápida conversión a Dreamcast, en la que también arrasó.

INCLUIA 8 TENISTAS REALES, como Carlos Moyá, Jim Courier, Tommy Haas o Mark Philippossis.

Tener una recreativa en casa era uno de nuestros sueños en aquella época. Sega nos lo puso más fácil que nunca gracias a esta fantástica adaptación del arcade.

Diversión directa y en estado puro.

Esa ha sido, casi siempre, la apuesta de los juegos arcade en los salones recreativos, y *Virtua Tennis* fue uno de sus máximos exponentes. Tras dejarnos decenas de monedas en su arcade, Sega realizó una conversión perfecta para Dreamcast, y con ella dio un smash al resto de juegos deportivos de la época. Gracias a su perfecto equilibrio entre ciertas dosis de realismo y "espíritu arcade", los partidos de *Virtua Tennis* alcanzaban unas cotas de diversión inimaginables. Tan solo hacían falta dos botones para lanzar globos, dejadas o remates que alcanzaban su punto álgido en los encuentros multijugador, donde tenían lugar algunos de los piques más épicos del momento.



El ritmo de los partidos era frenético y se alejaba de la simulación realista.

Gráficos: 97
Impresionantes en todos los sentidos, aunque las animaciones de los tenistas y la perfecta recreación de las canchas se llevan la palma.

Sonido: 90
Los efectos de sonido están a la altura de los gráficos, aunque las melodías, escasas, simplemente cumplen.

Jugabilidad: 98
Más sencillo, imposible, tan sólo dos botones y el pad. Y con eso, todo el tenis en nuestras manos. El aprendizaje progresivo es ilimitado.

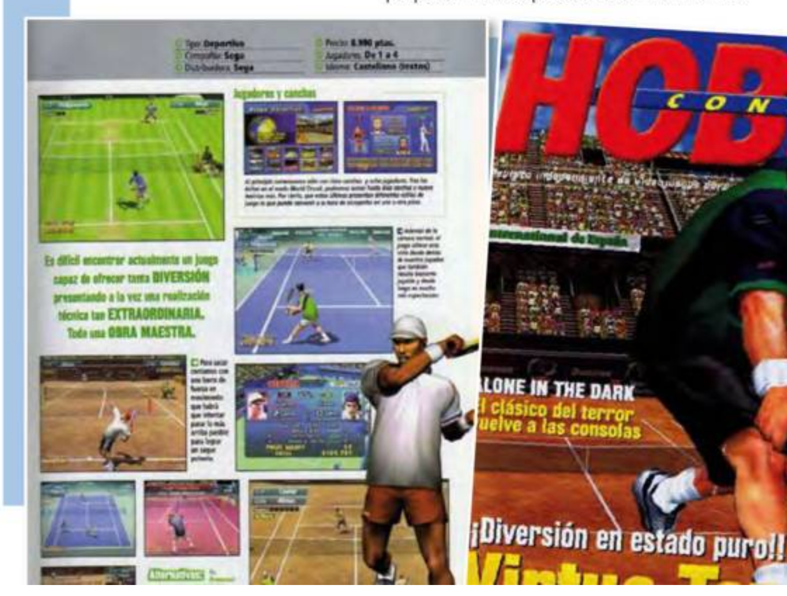
Diversión: 99
Hoy por hoy no hay ningún juego capaz de ofrecer más diversión que éste, sobre todo con dos o cuatro jugadores. Irresistible y ultra adictivo.

Opinión:
Sólo un dato, desde que llegó este juego a nuestras oficinas ha provocado una auténtica revolución: cualquiera aprovecha dos minutos de descanso para echarse una partida, se han organizado campeonatos internos, todos nos peleamos por llevarnos uno a casa... Pensad que ésto ocurre con unas personas (es un decir) que estamos acostumbrados a ver y jugar con decenas de títulos todos los meses, algunos extraordinarios. Es un argumento que explica por sí sólo la calidad de este simulador, una de las mayores obras maestras que se han parido para una consola.

Valoración 98

nuestra nota

El 99 que le otorgamos al apartado de la diversión es un claro indicativo de lo mucho que nos gustó *Virtua Tennis*. Fue, de largo, uno de los títulos más jugados en la redacción en aquella época.



su paso por la revista

Un nuevo *Resident Evil*, y aún más en aquella época, siempre es un acontecimiento muy esperado, por lo que esta tercera entrega tuvo uno de las mayores coberturas de la historia de la saga en nuestra revista.

Los zombis, Nemesis, la grotesca ambientación... todo estaba pensado para dejarnos helados.

Al completar el juego desbloqueábamos trajes para Jill, como el que lucía en el primer *RE*.



7 un cierre de oro en psx
resident evil 3



- COMPAÑÍA: **Capcom**
- CONSOLA: **PlayStation**
- AÑO: **2000**
- Nº DE LA REVISTA: **102**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

INSPIRÓ LA PELÍCULA Resident Evil: Apocalipsis, en la que Nemesis es el enemigo principal de la trama.

CHATTERER, el cenobita de la película Hellraiser, tiene un gran parecido con Nemesis. ¿Pura coincidencia o Capcom se fijó en él?

La tercera entrega de *Resident Evil* sirvió para despedir la saga a lo grande en PSX, además de hacernos pasar muchos sustos.

Si algo funciona... ¿para qué cambiarlo? Justo eso debieron pensar en Capcom a la hora de desarrollar *Resident Evil 3: Nemesis*. Y es que, pese a contar con algunas novedades destacables, como el monstruo que da nombre al juego y que nos perseguía cuando menos lo esperábamos, esta tercera entrega mantuvo inalteradas las bases que habíamos visto en las anteriores entregas, sobre todo en *Resident Evil 2*. Pero el caso es que, de nuevo, todo funcionó a la perfección y disfrutamos de la fórmula "survival horror" en su máxima expresión, o lo que es lo mismo, de apasionantes enfrentamientos contra zombis, poca munición, elaborados puzles y miedo, mucho miedo.

nuestra nota

"Como protagonizar una película de miedo". Así definió Manuel del Campo a *RE 3: Nemesis* en su valoración, de la que solo fue capaz de sacar un par de pegas: la reducida duración y la ausencia de doblaje.



Gráficos: 99
Los decorados alcanzan un nivel de detalle sublime, y las distintas criaturas son realmente aterradoras. Magistrales.

Sonido: 95
La banda sonora vuelve a ser una pasada, acompañando perfectamente a la historia, y los efectos de sonido son de película. Lástima que tampoco esta vez se hayan doblado las voces.

Jugabilidad: 98
De nuevo Capcom nos coloca frente a una aventura que se deja jugar sin ningún tipo de problemas. Es como protagonizar una película de miedo. Ni más ni menos.

Diversión: 96
La intensidad de este juego es única, capaz de hacernos pasar ratos estremecedores. Eso sí, puede seguir pareciendo algo corto.

Opinión:
«Resident Evil »3 nos trae todo lo que los aficionados a la saga esperábamos. No hay cambios sustanciales (ni falta que hace), y si una nueva historia aterradora y un puñado de novedades que actualizan el juego y le dan un aire nuevo. Quizás no sorprenda tanto como lo hizo en su día «RE 2», pero su apabullante calidad en todos los sentidos queda fuera de toda duda. Una vez más, su único inconveniente es que resulta algo corto, pero hoy por hoy parece imposible combinar una intensidad de juego tan impresionante como ésta con una extensa duración. En cualquier caso, es un auténtico "imprescindible".

Valoración 97



La exploración y los saltos volvieron a ser los elementos principales.





8 tomb raider the last revelation



- COMPAÑÍA: **Core**
- CONSOLA: **PSX**
- AÑO: **2000**
- Nº DE LA REVISTA: **100**
- NOTA: **97**

La cuarta entrega de *Tomb Raider* volvió a hacer que nos rindiéramos ante la gran Lara Croft.

Nuestra arqueóloga favorita volvió a PSX con una nueva y genial aventura como las que solo ella es capaz de protagonizar. En esta ocasión, Egipto fue el escenario elegido para disfrutar de la habitual mezcla de exploración, saltos, disparos y puzles que hizo famosa a la saga y que, en esta entrega, volvió a funcionar como un reloj suizo. Tanto, que en nuestro análisis aseguramos que era la entrega de toda la serie que más nos había hecho disfrutar. ¡Y eso era mucho decir debido a la historia de esta mítica saga!

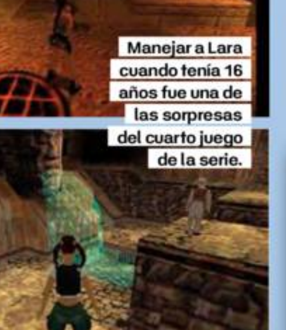

novedades PlayStation

Misterio en la tumba del Faraón

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

su paso por la revista

Lara siempre ha sido una de nuestras debilidades, y con *The Last Revelation* llenamos decenas de páginas hablando sobre su regreso.



Manejar a Lara cuando tenía 16 años fue una de las sorpresas del cuarto juego de la serie.



Gráficos: 97

Sonido: 93

Jugabilidad: 97

Diversión:

Opinión:

Valoración 97

nuestra nota

Esta cuarta entrega consiguió hacerse con la nota más alta de la serie, solo igualada por *Tomb Raider II*.



9 sonic adventure



- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Dreamcast**
- AÑO: **2001**
- Nº DE LA REVISTA: **118**
- NOTA: **96**

La mascota de Sega volvió a demostrar su dominio de las 3D en Dreamcast con una aventura espectacular.

Sonic se despidió de Dreamcast con una de las mejores demostraciones de las posibilidades de la consola y del popular erizo, que se marcó un juegazo muy vertiginoso y que hizo honor a sus orígenes. Saltos imposibles, loopings y peligrosos enemigos finales se alternaban con fases y personajes "más calmados", lo que completó un título espectacular y a la altura de la leyenda de la mascota.


Big in Japan

Rizando el erizo

Sonic Adventure 2

Sonic Adventure 2

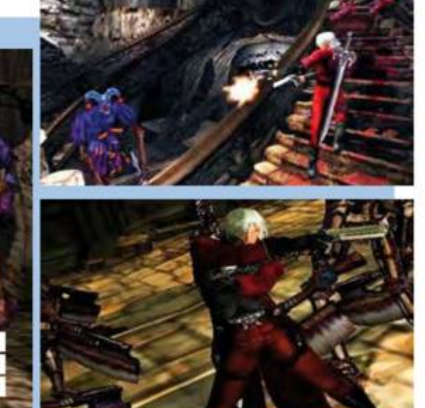
Dreamcast Julio

su paso por la revista

Sabíamos que sería el último gran juego de Sonic en una consola de Sega, lo que nos hizo tratar todos sus contenidos con un cariño especial.


Sonic ya hacía "saltos de fe" hace más de 15 años.


Los combates eran frenéticos y suponían el grueso del juego.





Sonic se adaptó como nunca a las 3D en este juegazo para Dreamcast.


Gráficos: 97
Cualquier calificativo se queda corto para describir el acabado gráfico del juego. Todo raya a un nivel sobresaliente y va a ser muy difícil que veamos otro título de plataformas con una calidad gráfica similar en Dreamcast.

Sonido: 95
De lo mejor del juego. Las voces, aunque en inglés, se adaptan a los movimientos de los personajes. Por su parte, las composiciones musicales son muy pegadizas...

Jugabilidad: 94
A pesar de que el número de acciones que pueden realizar los personajes es muy elevado, el control es sencillo e intuitivo.

Diversión: 97
Es una fuente inagotable de diversión: además del modo historia, hay que añadir el mundo de los Chaos, las descargas de internet, el modo multijugador... ¡Y hasta carreras de karts!.

Opinión:
El mes pasado ya intuíamos que los chicos del Sonic Team estaban completando algo realmente grande. Pero, después de haber jugado de cabo a rabo esta versión final, sólo nos queda rendirnos a la evidencia: nos encontramos ante el mejor juego de plataformas que se puede encontrar en 128 bits, y quizá uno de los mejores de la historia en su género. Por mucho que se intente resulta difícil encontrarle defectos. Sonic ha vuelto rodeado de nuevos personajes, y lo ha hecho por la puerta grande. ¡Bien por Sega!

Valoración 96

nuestra nota

Por fin Sonic le sacó todo el jugo a Dreamcast y protagonizó un juego que "lo petó" en las puntuaciones.

10 devil may cry



- COMPAÑÍA: **Capcom**
- CONSOLA: **PS2**
- AÑO: **2001**
- Nº DE LA REVISTA: **123**
- NOTA: **96**

PS2 necesitaba un golpe de efecto para destacar y Sony recurrió a un demonio de lo más efectivo para cualquier trabajo: Dante Sparda.

Los combates más espectaculares se disputaron en PS2 gracias a *Devil May Cry*, el primer título de la saga del que nos gustó todo, pero en especial el brutal sistema de lucha que desplegaba Dante contra los demonios. La oscura ambientación, que se apoyaba en un brillante apartado técnico, puso la guinda a uno de los mejores juegos de la nueva consola de Sony y del año 2001. Había nacido una nueva leyenda en el mundo de los videojuegos.


Preestreno
CAPCOM
ACCIÓN
Devil May Cry
¡¡¡Transfórmate!!!
«Resident Evil»
Devil May Cry

Gráficos: 96
El increíble motor gráfico del juego genera, en tiempo real, unos decorados superiores a los de «RE Code: Veronica», junto a unos personajes de una calidad igual de impresionante. Todo ello a una velocidad endiablada.

Sonido: 93
Caña total en los combates, piezas para órgano en los momentos tranquilos y efectos de sonido que te meten de lleno en los combates.

Jugabilidad: 95
El control responde perfectamente tanto en los saltos como en los combates, siendo en ellos donde entusiasma la facilidad con la que realizamos todas las decenas de ataques que podemos hacer.

Diversión: 97
23 niveles repletos de acción, 12 misiones ocultas, impagables combates y ataques espectaculares que satisfacen al más exigente. Y todo ello a un ritmo trepidante y con una duración muy por encima de la media. Simplemente genial.

Opinión:
«Devil May Cry» es uno de esos títulos que primero entra por los ojos y oídos, gracias a un despliegue visual y sonoro realmente espectacular. Pero lejos de quedarse ahí, una vez metidos en faena nos encontramos con una de las aventuras más excitantes y absorbentes que hayan pasado por cualquier consola. Cada secuencia es una maravilla, el ritmo es trepidante y, encima, es largo como pocos. Vamos, que no sé a qué estáis esperando para haceros con él.

Valoración 96

su paso por la revista

Era una de las primeras grandes apuestas para PS2, lo que hizo que tuviese mucha presencia en la revista. Por suerte, demostró que se lo mereció de sobra.

nuestra nota

Una nota sobresaliente para un juego brillante y que marcó un antes y un después en las aventuras de acción.


...números de historia de la revista ¡¡...CUMPLIÓ 10 AÑOS!!

Estos han sido, a nuestro juicio, los momentos más importantes, y los más curiosos, de estos primeros diez años de historia junto a vosotros, que dieron comienzo en aquel feliz otoño de 1991...

CONSOLAS

HOBBY CONSOLAS

ANÉCDOTAS

1.995

1.996

1.997

1.998

Datos de consolas, anécdotas de la revista... ya por aquella época teníamos historia para echar la vista atrás y recordar viejos tiempos.

NUESTRO DÉCIMO ANIVERSARIO

En el número 120 Hobby Consolas cumplió 10 añitos. Para celebrarlo hicimos un breve repaso por la historia de la revista. ¡Qué tiempos!

Viñetas consoleras

Las viñetas consoleras de Francisco Javier Gamboa comenzaron a amenizar nuestras páginas. Sus ocurrencias siempre nos hacían esbozar una sonrisa.



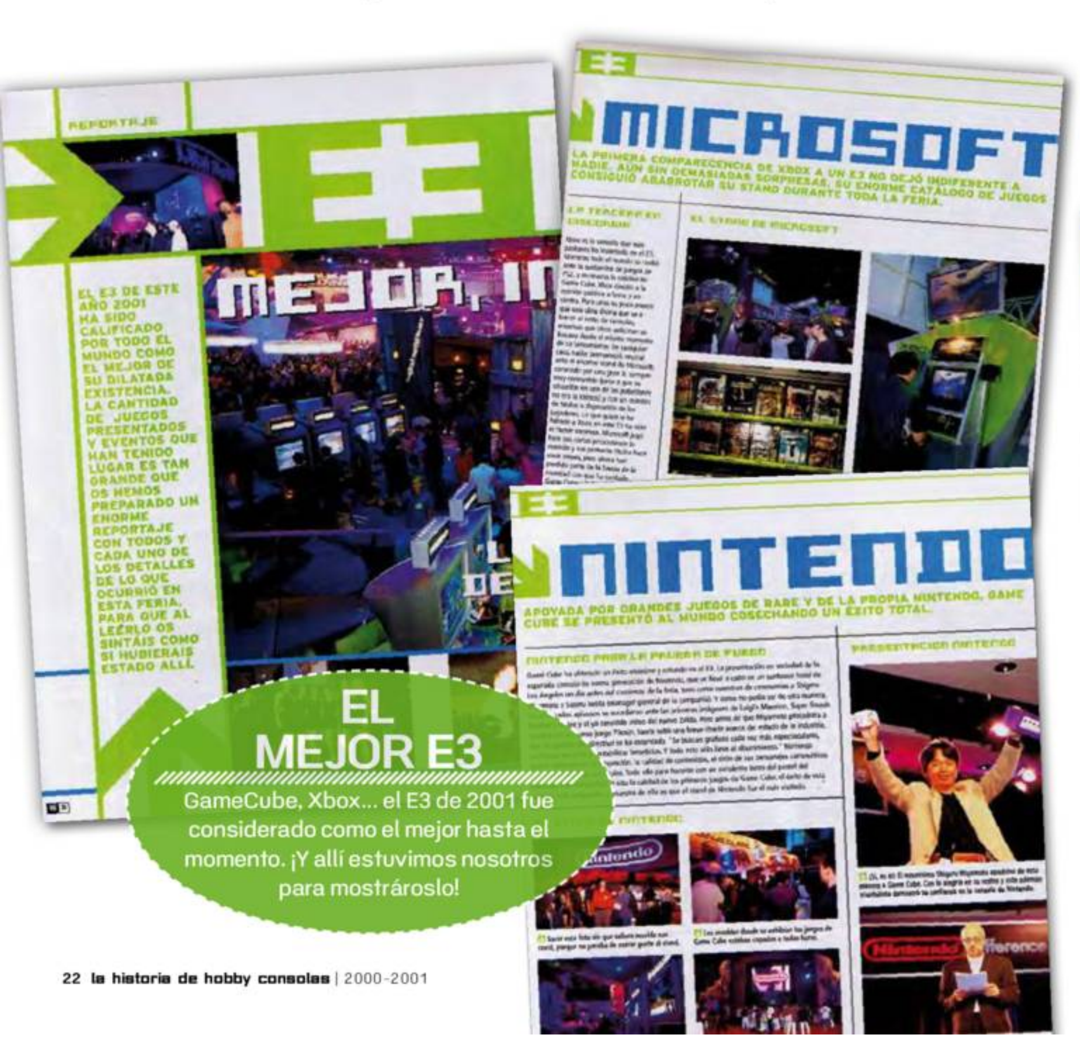
La actualidad consolera siempre daba mucho juego a la hora de crear situaciones tan surrealistas como desternillantes.

curiosidades de la revista

La profileración de internet, consolas más potentes que nunca, juegos a porrillo... Si ya teníamos peligro antes, estas nuevas "armas" dieron pie a muchísimas anécdotas. ¡Las recordamos!

Concursos para soñar

Los concursos, todo un clásico de Hobby Consolas, tampoco cesaron en esa época de la revista, aunque se adaptaron a los nuevos tiempos. En estos dos años regalamos cientos de juegos, todo tipo de merchandising y, por supuesto, las consolas más punteras del momento, como Dreamcast o PlayStation 2. ¿Alguien daba más por menos?


REPORTAJE

E3

MEJOR, IN...

EL E3 DE ESTE AÑO 2001 HA SIDO CALIFICADO POR TODO EL MUNDO COMO EL MEJOR DE SU DILATADA EXISTENCIA. LA CANTIDAD DE JUEGOS PRESENTADOS Y EVENTOS QUE HAN TENIDO LUGAR ES TAN GRANDE QUE OS HEMOS PREPARADO UN ENORME REPORTAJE CON TODOS Y CADA UNO DE LOS DETALLES DE LO QUE OCURRIÓ EN ESTA FERIA, PARA QUE AL LEERLO OS SINTÁIS COMO SI HUBIERAIS ESTADO ALLÍ.

MICROSOFT

LA PRIMERA COMPARECENCIA DE XBOX A UN E3 NO DEJÓ INDIFERENTE A NADIE. AUN SIN DEMASIADAS SORPRESAS, SU ENORME CATÁLOGO DE JUEGOS CONSIGUIÓ ABARROTAR SU STAND DURANTE TODA LA FERIA.

EL STAND DE MICROSOFT

NINTENDO

APOYADA POR GRANDES JUEGOS DE RARE Y DE LA PROPIA NINTENDO, GAME CUBE SE PRESENTÓ AL MUNDO COSECHANDO UN ÉXITO TOTAL.

NINTENDO PASA LA PRUEBA DE FUEGO

PRESENTACIÓN NINTENDO

EL MEJOR E3

GameCube, Xbox... el E3 de 2001 fue considerado como el mejor hasta el momento. ¡Y allí estuvimos nosotros para mostrároslo!


CONCURSO Dreamcast

¡PARTICIPA Y GANA!

1 DREAMCAST

15 DREAMCAST CONTROLLER

15 VISUAL MEMORY

5

SEGA

CONCURSO GRAN TURISMO 3 THE REAL DRIVING SIMULATOR A-spec

¡ENCUENTRA 5 MARCAS DE COCHES DEL MUNDIAL DE RALLIES Y CONSIGUE UN PREMIO ALUCINANTE!

SORTEAMOS 5 PlayStation 2 GT3 Racing Pack

moldeando hobbyconsolas

El número 115 de Hobby Consolas estrenó un buen número de cambios en los contenidos y maquetación. Crecer y adaptarse a los nuevos tiempos siempre ha sido una de nuestras máximas prioridades.

El sensor

La lista de los más vendidos se amplió para diferenciar a los títulos por plataforma y, además, para mostraros la actualidad de los listados de ventas de Japón, Estados Unidos y Reino Unido.

El sumario estrenó un formato mucho más limpio e intuitivo. Ahora era muy fácil tener una visión general a los contenidos de la revista con un breve vistazo.

Las noticias

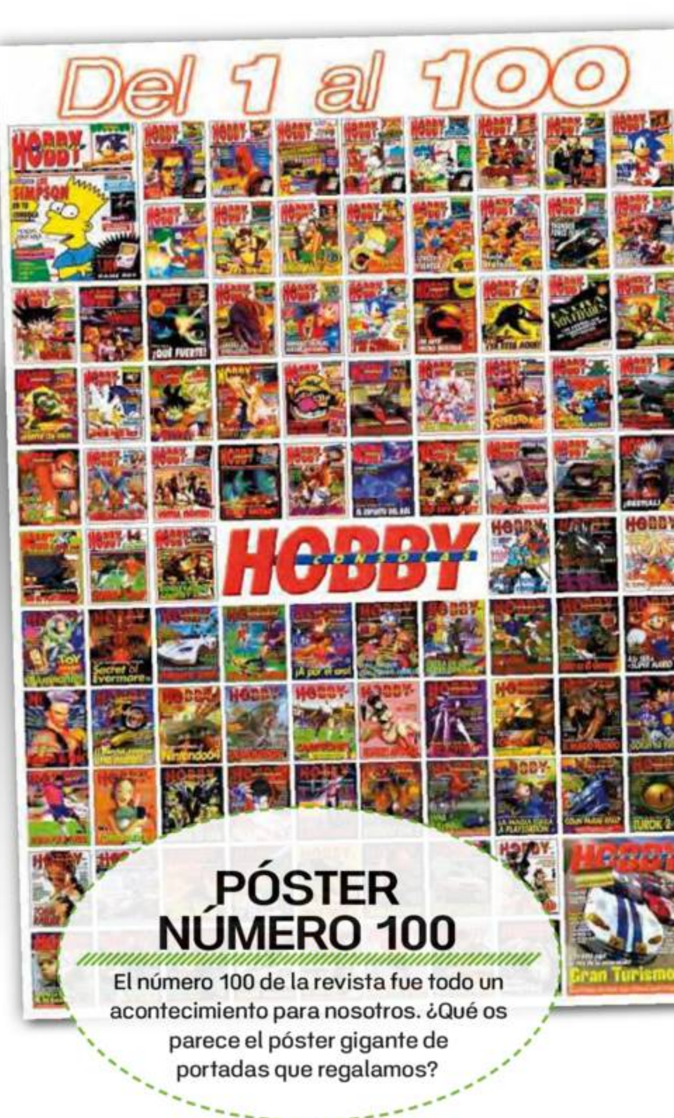
La sección de actualidad se amplió considerablente para ofreceros la última hora del panorama consolero a nivel global. ¡Siempre estábamos ojo avizor en busca de noticias!

Las noticias más relevantes tenían una cobertura especial que incluso nos llevaba a convertirlas en completos reportajes conmemorativos.

mirando a la red

En internet on line os contábamos todas las noticas y rumores que investigábamos en la web. Muchos contenidos se enfocaban a nuevas tecnologías, como el WAP:

Internet ya estaba en muchos hogares españoles, y en la revista empezamos a "enriquecer" nuestros contenidos, por ejemplo, recomendando webs.



PÓSTER NÚMERO 100

El número 100 de la revista fue todo un acontecimiento para nosotros. ¿Qué os parece el póster gigante de portadas que regalamos?



Buscando a vuestra Lara favorita

Tener al mayor experto de España en "Laras" de carne y hueso en la redacción era algo que había que aprovechar, por lo que hicimos este divertido reportaje. Manuel del Campo aseguró que era exclusivamente por trabajo.

Pioneros

Fuimos los primeros en España en tener GameCube y Xbox... y en hacer unos "unboxing" en foto un tanto peculiares. Hay que ver las caras y poses que lucíamos.



La llegada de una nueva consola a la redacción siempre ha sido uno de nuestros momentos más "mágicos".



El mismísimo Bill Gates vino a nuestra redacción a entregarnos la Xbox. Para chulos, nosotros.

Rubén dio dos pasos y pidió ayuda a David porque pesa que se las trae. Los demás, mirando.

Llega el momento de la verdad. Expectación antes de abrir la "cajita" y.... ¡Ahí está! Ya estábamos deseando inspeccionarla a fondo.

moldeando hobbyconsolas

Muchas veces hacíamos las guías con versiones "Beta" repletas de errores, lo que suponía una dificultad añadida. ¡Con la de *Alone in the Dark* lo pasamos fatal!

Más guías

Las guías completas aumentaron en número y profundidad. En algunas ocasiones iban incluidas en la propia revista y, otras veces, llegaban en forma de suplemento gratuito.



Manuel de Campo posa, en 2001, con el mismísimo Hideo Kojima. Debajo, David Martínez hace lo propio con Mendieta, el futbolista español.

BIEN ACOMPAÑADOS

Futbolistas, desarrolladores, actores... Hobby Consolas ya tenía mucho bagaje en aquella época y, en ocasiones, ¡eran los propios famosos los que nos pedían posar con nosotros!

Con la polémica

Temas delicados, como el escatológico contenido de *Conker Bad Fur Day* o el tristemente mediático asesinato perpetrado por José Rabadán, "el asesino de la katana", también fueron tratados en la revista, cada vez más adulta.

La supuesta influencia de *Final Fantasy VIII* en el caso de "el asesino de la katana" desató opiniones de toda índole en la prensa y en nuestros lectores, a los que dimos voz.

"Otros" juegos

El enorme número de lanzamientos de la época nos obligó a crear esta sección, en la que no puntuábamos numericamente a los estrenos "menores", sino con un breve texto y un emoticono.



Las azafatas del E3, Manuel a su rollo con la nueva Lara... esto de ser periodista de videojuegos ya era un trabajo de lo más estresante.

En el escaparate os mostrábamos lo último en merchandising consolero. ¡Lo queríamos todo!



TAMBIÉN CINE

El cine siempre ha tenido su hueco en la revista y, ya en esta época, os hablábamos de los estrenos relacionados con juegos.



Aneglina Jolie en Tomb Raider, Mila Jovovich en Resident Evil... el mundo de los videojuegos cada vez era más importante y los productores de cine lo veían

Hobby Consolas sale por la tele

Un trabajo muy duro



Tras arrasar en Tómbola, nuestro redactor Roberto Ajenjo protagonizó un especial de "Desesperado Club Social" sobre los trabajos más duros que todavía [...]sten. Parece que Spielber[...]tudiando convertir [...] en una gran [...]

Salimos en la TV

El programa Desesperado Club Social hizo un especial de TV que les llevó a nuestra redacción.

Los mejores del 99

Los premios Hobby Press 2000, que ya eran todo un acontecimiento, fueron presentados por Jesús Vázquez y Lara Croft. ¡Menudo nivelazo gastábamos!

















¿UN 100 EN HOBBY?

¿Quiénes somos? ¿de dónde venimos? ¿qué hace falta para lograr un 100 en Hobby Consolas? algunas preguntas quizás nunca sean respondidas...



Las frases del momento, novedades como el juego online... casi todo valía en aquella época.

Ring de publi

La lucha por hacerse con el mercado hizo a las distintas compañías agudizar el ingenio y mostrar en nuestras páginas geniales campañas.

EL ORIGEN DE LOS GÉNEROS

¿Cuáles fueron los cimientos de las plataformas? ¿y del survival horror? En este reportaje os contamos la historia de la mayoría de géneros.









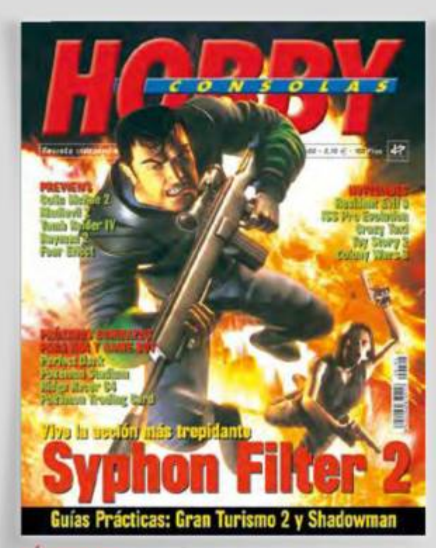


marchando una de tapas

El inicio del nuevo milenio vino acompañado de una nueva remesa de Hobby Consolas y de sus respectivas portadas. ¿Sois capaces de recordarlas todas?



NÚMERO 101. La segunda entrega del juegazo protagonizado por Colin McRae protagonizó esta portada. ¿La causa? Un brutal reportaje exclusivo fruto de nuestro viaje a las oficinas de Codemasters



NÚMERO 102. Y seguimos con otro regreso. La vuelta de Gabriel Logan a PSX era un motivo de alegría para todos los poseedores de la consola. ¡Y en el interior de la revista os contamos todo, todo!



NÚMERO 104. *Jedi Power Battles*, el nuevo juego basado en Star Wars: La Amenza Fantasma, hizo que La Fuerza fuera muy intensa en la portada de mayo de 2000. ¡El juego se llevó un merecido 90!



el número 100 de hobby consolas

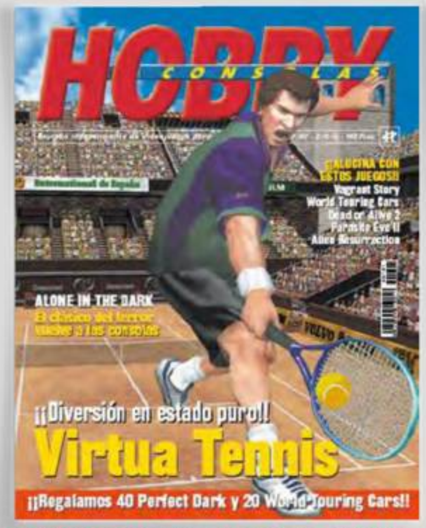
EL NÚMERO 100 de nuestra revista llegó en enero del año 2000. Para nosotros fue una cifra de lo más significativa y que, entre otras muchas cosas, nos sirvió para echar la vista atrás. Tal y como nos contó Manuel del Campo en su editorial, la llegada de esta "centena" nos hizo recordar a aquella "panda" de intrépidos redactores que, en octubre de 1991, iniciaron un sueño por e que "nadie daba un duro". Manuel brindó por otros 100 o 200 números más... ¡y parece que funcionó!



NÚMERO 105. Joanna Dark, protagonista de *Perfect Dark*, posó así de segura de sí misma en nuestra portada. No le fue muy difícil hacerlo, ya que sabía que su juego era uno de los mejores de la historia.



NÚMERO 106. Con una pose parecida a la de Joanna Dark, el gran Solid Snake sacó músculo en esta tapa y, a través de esta brutal imagen, nos anució los primeros datos de *Metal Gear Solid 2* para PS2.



NÚMERO 107. Pocas veces nos habíamos divertido y "picado" tanto en la redacción como lo hicimos con *Virtua Tennis*. Nuestras competiciones fueron tan épicas que... ¡hasta le dedicamos esta portada!



NÚMERO 108. La arqueóloga Lara Croft, una de las habituales en nuestras portadas, repetía en este número con motivo de las nuevas entregas de *Tomb Raider* que estaban por llegar a PSX, PS2 y DC.



NÚMERO 109. Nada más estrenarse en Japón, en Hobby nos hicimos con una copia de *Final Fantasy IX*. Nos impresionó tanto que le dedicamos un extenso reportaje y esta tapa. ¡Y no sería la única!



NÚMERO 110. El "derby" entre *ISS* y *FIFA* estaba al rojo vivo en el 2000. Esta imagen de Mendieta con la Selección Española sirvió de ideal acompañamiento para la comparativa que os ofrecimos.



NÚMERO 111. La joya de corona de Dreamcast por fin había llegado a España. ¡Y había que celebrarlo! En nuestro extenso análisis de *Shenmue* os contamos todas las maravillas de esta obra de arte.



NÚMERO 112. La desarrolladora española Pyro Studios, con Gonzalo Suárez a la cabeza, nos descubrió los secretos de la conversión de *Commandos 2* de PC a PS2 y Xbox.



NÚMERO 114. *Final Fantasy IX* repetía portada por un motivo ineludible: ¡su lanzamiento en España! 6 páginas de la revista fueron necesarias para analizar uno de los mejores juegos de PSX.

todas las portadas 2000-2001

HOBBY CONSOLAS

Revista independiente de videojuegos para consolas | Año IX - Nº 103 - 450 Ptas. - 2,70 €

Guía Práctica
Llega al final de Donkey Kong Country 64

Grandes estrellas para el 2000
RE: Code Veronica
Dead or Alive 2
Pokémon Stadium
Sega GT
Manager de Liga
F-1 2000

CONCURSO
Regalamos 40 Medievil 2

SUPLEMENTO DE 16 PÁGINAS
¡¡Te descubrimos todas las posibilidades de la nueva consola de Sony!!

PLAYSTATION 2



EL NÚMERO 103 vino acompañado de un suplemento de 16 páginas en el que os "destripábamos" antes que nadie todos los secretos de la nueva consola de Sony: PS2. Tras una larga espera, la máquina se estrenó en Japón con un éxito sin precedentes y, por supuesto, una de esas unidades fue a parar a nuestra redacción. ¡Era por trabajo!





se muestra xbox por primera vez

EL NÚMERO 113 llegó al kiosco por los pelos. Y es que, a pocos día del cierre de edición, viajamos a Londres para ver en vivo y en directo lo que hasta ese momento era tan solo un baile de números y rumores. Xbox, la "superconsola" (así la definimos) de Microsoft ya era una realidad, y por fin pudimos verla, tocarla... ¡y compartirlo con vosotros!



MICROSOFT YA TIENE LISTA SU CONSOLA

POR FIN SE HA DESVELADO EL MISTERIO. MICROSOFT PRESENTÓ EN LAS VEGAS EL DISEÑO DEFINITIVO DE X BOX, UNA CONSOLA QUE NACE BAJO LA INFLUENCIA DEL PC Y CON LA GARANTÍA DE TENER TRAS DE SÍ A LA COMPAÑÍA DE SOFTWARE MÁS PODEROSA DEL MUNDO. CON UNAS CAPACIDADES TÉCNICAS QUE ASUSTAN Y EL APOYO DE LOS DESARROLLADORES DE VIDEOJUEGOS MÁS IMPORTANTES. LLEGARÁ A ESPAÑA A PRINCIPIOS DEL 2002, TRAS HACERLO EN OCTUBRE DE ESTE AÑO A USA Y JAPÓN

XBOX

PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST · PS2 · GAME BOY · GAME CUBE · XBOX

HOBBY CONSOLAS

Nº 113 - 450 Ptas. - 2,70 €



Desvelamos todos los secretos de XBOX

MICROSOFT INVENTA LA SUPERCONSOLA

Guía práctica: TOMB RAIDER CHRONICLES



NÚMERO 115. La secuela de *Fear Effect*, el genial juego de Kronos Digital y Eidos para PSX, estrenaba su segunda parte. Y nosotros le dedicamos portada, análisis, póster y guía. ¿Alguien daba más?



NÚMERO 116. El Survival Horror seguía de moda y *Alone in the Dark* estaba llamado a ser uno de sus referentes. Eso sí, le tocó compartir portada con Game Boy Advance. ¡Ya la habíamos probado!



NÚMERO 117. El espectacular *Gran Turismo 3* destacaba en una portada que también hacía mención a juegos como *Sonic Adventure 2*, *Onimusha*, *Final Fantasy X* y *Crazy Taxy 2*. ¡Madre!



NÚMERO 118. Ni el anuncio de *Tekken 4* consiguió quitar la cara de mala leche a Tiger Jackson. Y eso que lo intentamos poniéndole cerca la miniatura del póster gigante de Angelina Jolie que regalamos.



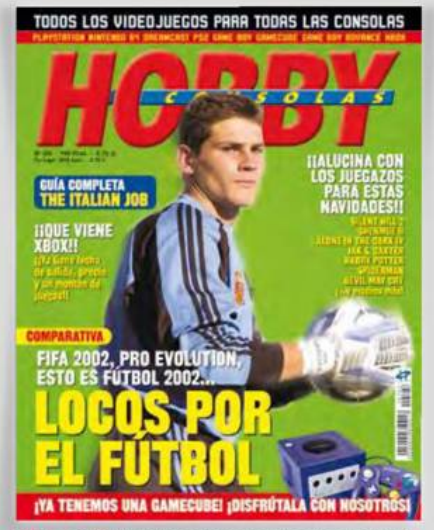
NÚMERO 119. Una de nuestra portadas más polémicas. Debido a una información errónea, os dijimos que *Shenmue II* llegaría a DC... y a PS2. Al final, el juego solo salió en la máquina de Sega ¡Ups!



NÚMERO 120. Para celebrar nuestro décimo aniversario elegimos a una de las sensaciones del momento: la primera entrega de *Final Fantasy* para PlayStation 2. ¡A Tidus se le veía encantado!



NÚMERO 121. Syphon Filter repetía portada, en esta ocasión, con motivo nuestras impresiones en exclusiva de su tercera entrega. Por cierto, en este número os hablamos de más de 100 juegos nuevos.



NÚMERO 122. Un jovencísimo Iker Casillas sirvió de reclamo para nuestra comparativa entre todos los simuladores de fútbol del mercado... ¡y para anunciaros que ya teníamos una Gamecube!



NÚMERO 123. Nada menos que 232 páginas nos hicieron falta para contaros toda la actualidad de las consolas y de cientos de juegos aquella Navidad. Entre ellos destacó uno: *Metal Gear Solid 2*





bio

SERGIO MARTÍN comenzó a trabajar como colaborador en Hobby Press en el año 2000 en esa gran publicación que fue la Revista Oficial Dreamcast.

DESPUÉS DE SU CIERRE, pasó a colaborar tanto en Hobby Consolas como en Nintendo Acción.

ACTUALMENTE dirige la revista digital gratuita Fnac Gamers / Save the Game y escribe para 3DJuegos, Vandal y Hobby Consolas.

una etapa inolvidable

por **SERGIO MARTÍN**

Como bien saben los que me conocen, mi memoria es muy selectiva y apenas suelo recordar lo que desayuno todas las mañanas. Pero la "era Hobby Press" me dejó recuerdos realmente inolvidables...

Confieso que he tenido que consultarlo por aquello de documentarme como es debido, y fue a finales del año 2000 cuando comencé a trabajar como colaborador en Hobby Press. Pero no fue Hobby Consolas mi primera parada en esta empresa, dado que antes mi "sensei" Javier Abad me reclutó para escribir en la que desde mi punto de vista ha sido la mejor revista de videojuegos que se ha publicado en este país: la Revista Oficial Dreamcast. Esta etapa fue la que me sirvió para aprender de lo que iba la "fiesta" en este sector, pero como eso no le importa ni le interesa a ninguno de vosotros, de las mil anécdotas que podría contaros me quedaré con una.

Veréis. En aquel entonces las guías de juegos se realizaban a la antigua usanza, tarea que os puedo asegurar que era de todo menos sencilla, agradecida ni rápida... sobre todo cuando tocaba ajustar los textos y las pantallas sobre la interminable maqueta: creo que Dios las creó para martirizarme. En fin, que una de las muchas guías de juegos que me tocó realizar en su día fue la de *Shenmue*, el clásico de Sega para Dreamcast. Bien, pues por si no fuera ya suficiente trabajo superar el juego varias veces (era necesario hacerlo), encontrar cada uno de sus secretos, capturar las pantallas de turno, escribir los textos, ajustarlo todo y tenerlo listo para las fechas fijadas (normalmente muy ajustadas)... ¡tuve que hacerlo dos veces porque ocurrió un p... fallo en el disco duro del servidor donde estaba alojada! Cuando Javier Abad me contó la "gracia" con esa medio sonrisa suya tan característica y su habitual cara de circunstancias (seguro que es un maestro jugando al póker), casi le estrangulo a él, al jefe de sistemas, a la pobre chica de la limpieza que no tenía culpa de nada pero que estaba allí y al mismísimo Yu Suzuki si hubiera estado por allí. Creo que incluso se me pasó por la cabeza lanzar el ordenador por la ventana... Evidentemente y tras ese suceso, creo que pasó bastante tiempo hasta que me volvieron a encargar otra guía de éstas tan "curiosas", no sé si por miedo, pudor, vergüenza o para que mi salud mental se reequilibrara. Lo raro es que no terminé cogiendo manía al juego en sí, algo realmente extraño, dado que como muchos que también han realizado guías de este estilo saben perfectamente, normalmente cuando terminas el trabajo no puedes ni ver al título de turno.

Los partidos a Pro Evolution Soccer después de las comidas eran el pan nuestro de cada día: la de sillas que me cargué...

Pero mi paso por Hobby Press quedará marcado siempre por mi etapa en Hobby Consolas por múltiples motivos que sería imposible explicar en una página (ni en un libro, aunque todo es ponerse), pero que guardan una relación directa con las sesiones post-comidas. ¿Y por qué? Pues porque cuando terminábamos de comer, llegaba la "hora del PRO". Acalman (Daniel Acal), Fruta (David Fraile), Mexican (Ricardo), Pichot (himself), David Martínez y casi cualquiera que se pasaba por allí cogía su sitio (¡importantísimo!) y su mando para jugar a la versión correspondiente de *Pro Evolution Soccer*. En aquel entonces *FIFA* no era el dominador del género como sucede ahora y libraba una batalla dura con su gran competidor. Pero nosotros lo teníamos claro y siempre jugábamos dos o tres partidos como mínimo antes de volver al trabajo.

Lo que todavía no sé es cómo, al terminar cada sesión, conseguíamos encontrar sillas que no tuvieran el reposabrazos derecho destrozado, elemento que se convertía habitualmente en el "sparring" improvisado de mis... "lamentos físicos". ¿Alguien las arreglaba sin que nos diéramos cuenta? Un misterio que nunca fui capaz de descifrar. Lo que sí tengo claro es que se trató de una época verdaderamente maravillosa y de la que estoy seguro que todos los que la vivimos guardamos un recuerdo muy especial.



La parada durante la hora de comer era el mejor momento del día en mi etapa en Hobby Consolas. La redacción se reunía para disputar apasionantes partidos a *Pro Evolution Soccer*.

HOBBY CONSOLAS



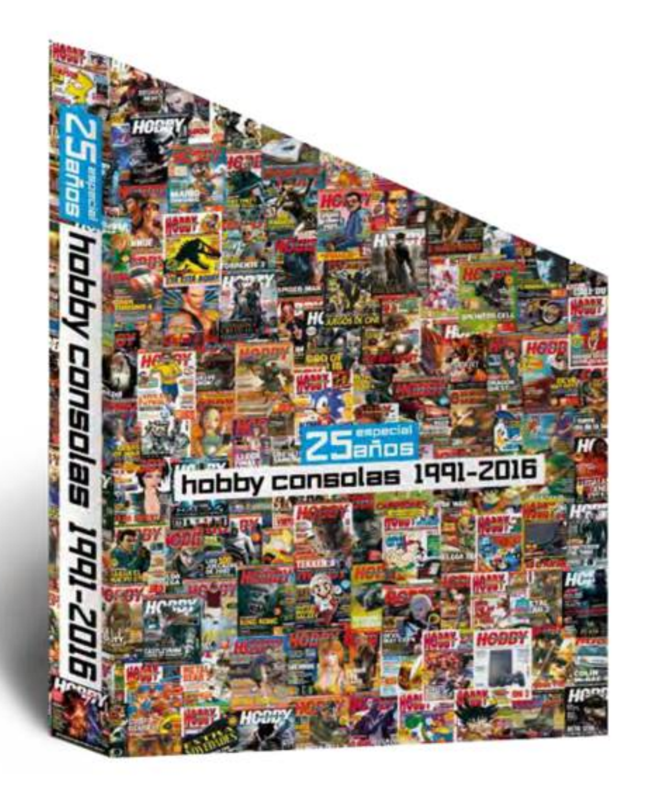
plan de la colección

Nº 1 (HC 295): Años 91/92/93
Nº 2 (HC 296): Años 94/95
Nº 3 (HC 297): Años 96/97
Nº 4 (HC 298): Años 98/99
Nº 5 (HC 299): Años 2000/01
Nº 6 (HC 300): Años 02/03
Nº 7 (HC 301): Años 04/05
Nº 8 (HC 302): Años 06/07
Nº 9 (HC 303): Años 08/09
Nº 10 (HC 304): Años 10/11
Nº 11 (HC 305): Años 12/13
Nº 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número, aprovecha nuestra **oferta de suscripción**:

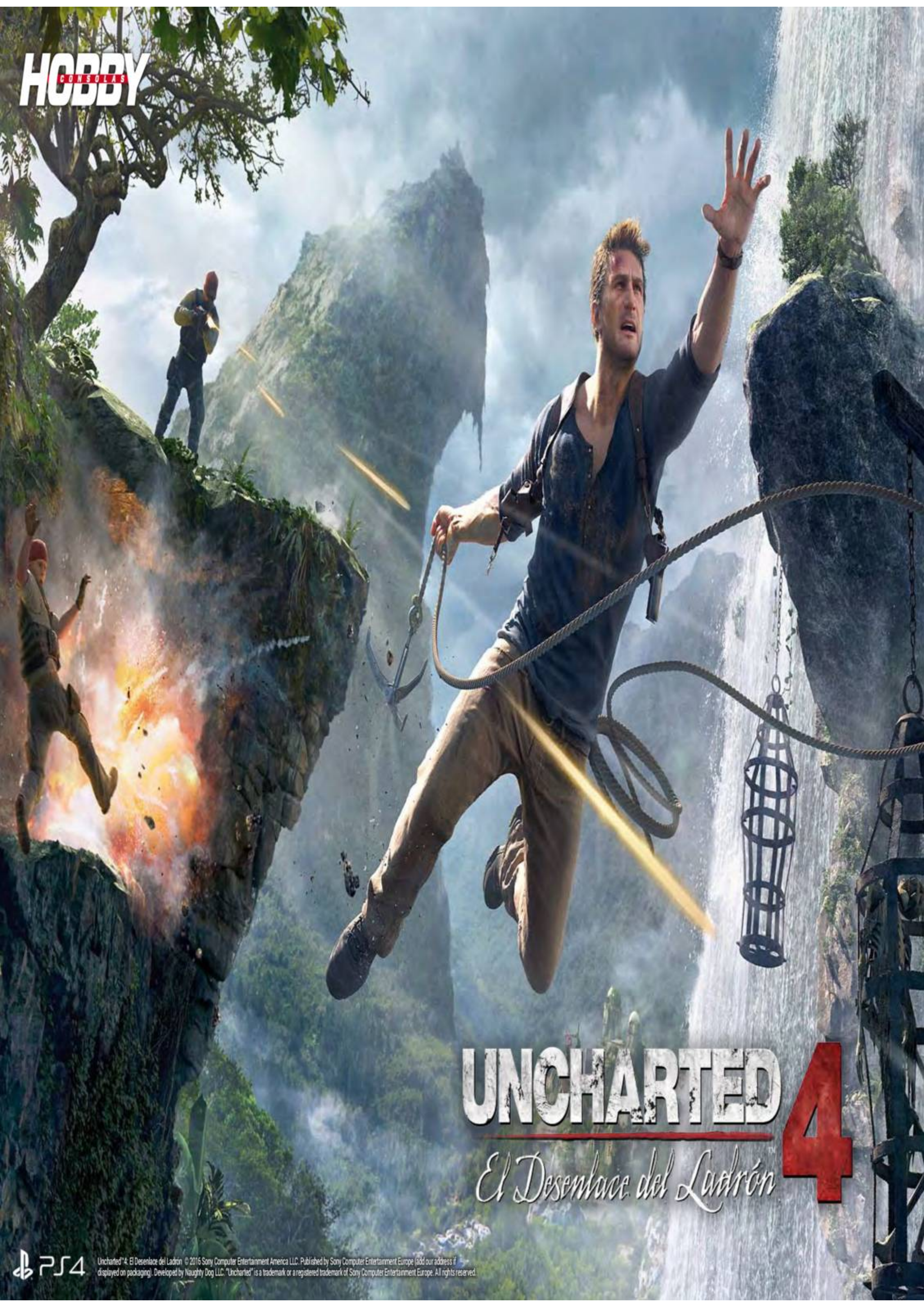
12 números de Hobby Consolas + archivador para la colección por solo

33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**


HOBBY CONSOLAS
BATTLEBORN
16
2K
gearbox


HOBBY CONSOLAS
UNCHARTED 4
El Desenlace del Ladrón
PS4
Uncharted™4: El Desenlace del Ladrón © 2016 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe (add our address if displayed on packaging). Developed by Naughty Dog LLC. "Uncharted" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.